НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №8 (99)'2005 Российская фантастика, Sin: Episodes, HL2 Aftermath, Warhammer, Earth 2160, Dungeon Siege 2, Broken Sword, GTA: SA

Следующий номер - сотый

Слава Императору!

№ 8 (99) 2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ ДВУХСЛОЙНЫМ DVD БОЛЕЕ 8 ГИГАБАЙТ

Sin Episodes
С грехом пополам

DUNGEON SIEGE 2
Осадных дел мастер

HALF-LIFE 2: AFTERMATH
Последствия полураспада

CONDEMNED
Приговоренная к вниманию

РУССКАЯ ФАНТАСТИКА
ИГРЫ ПО-ПИСАННОМУ

ЗАХВАТИТЬ ВЛАСТЬ НАД МИРОМ
КРАТКОЕ ЗЛОДЕЙСКОЕ РУКОВОДСТВО

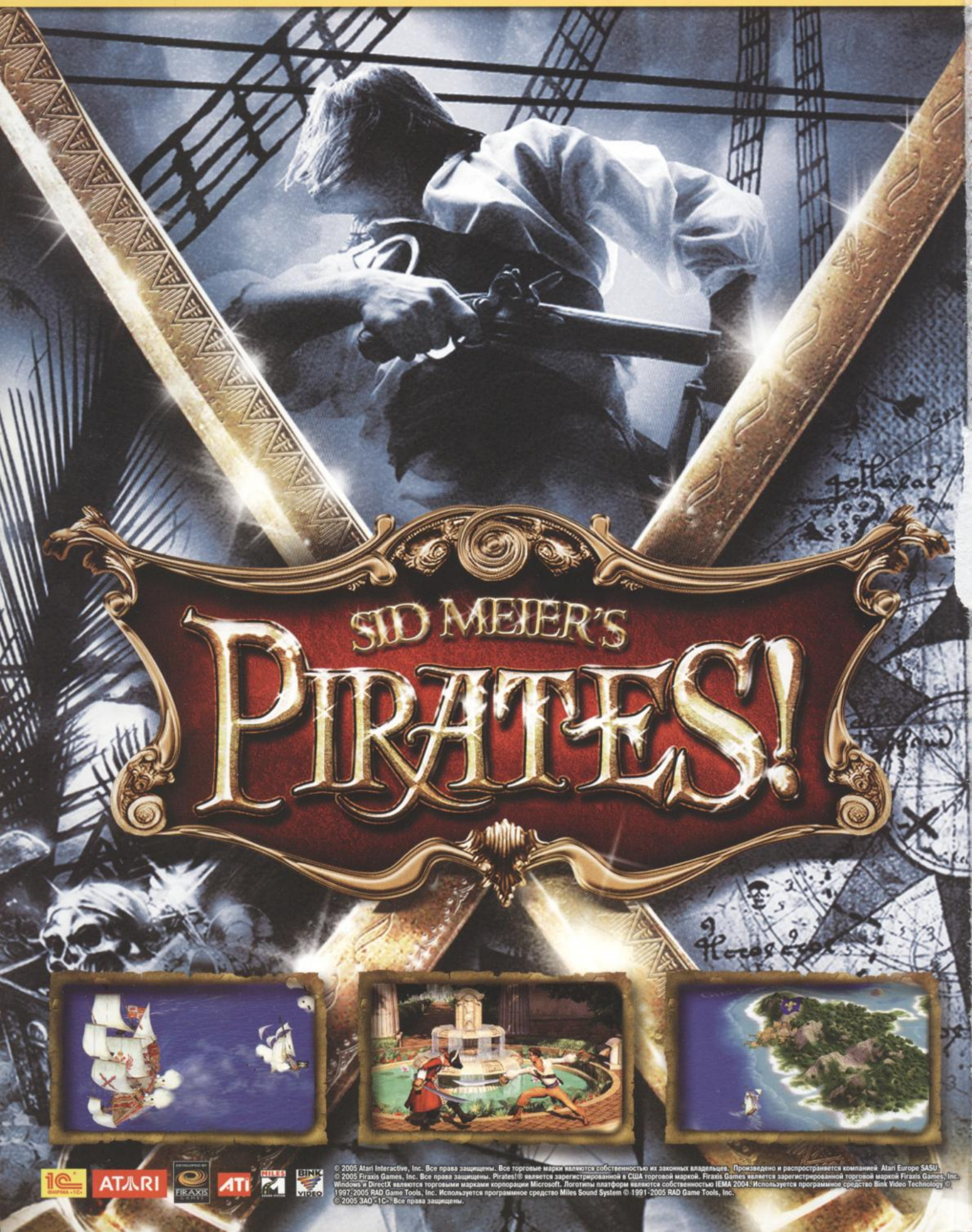
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

КТО С МЕЧОМ К НАМ ПРИШЕЛ
история серии Broken Sword

ISSN 1680-3264

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



© 2005 Atari Interactive, Inc. Все права защищены. Все торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Произведено и распространяется компанией Atari Europe SASU.
© 2005 Firaxis Games, Inc. Все права защищены. Pirates!® является зарегистрированной в США торговой маркой. Firaxis Games является зарегистрированной торговой маркой Firaxis Games, Inc.
Windows и DirectX являются торговыми марками корпорации Microsoft. Логотипы платформ являются собственностью IEMA 2004. Используется программное средство Bink Video Technology ©
1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется программное средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №99 АВГУСТ 2005

Всем привет!

Даже не верится, что за прошедший месяц не случилось ничего такого, что сгодилось бы для гвоздевой темы слова главреда. Ганапольский молчит, сенатор Хиллари Клинтон и конгрессмен Йи, хоть и не молчат, но песня "GTA - источник всех наших бед и половых расстройств" уже просто завязла в зубах. Хватит с них и новостей. О погоде, времени года и политике вроде тоже растекаться не принято, хотя демонстрация интервью с террористом ("предводителем повстанцев" - по-ихнему) по американскому TV - факт просто вопиющий. Жаль, что наше TV не в состоянии в качестве меры протеста поиграть в вопросы-ответы-демонстрацию Большой Атомной Бомбы На Самолете, скажем, с бин Ладеном. Достали двойные стандарты. Согласитесь, в играх все намного честнее, так как критерием качества выступает только доллар в компании с рублем. Пусть последний все еще деревянный, большое количество дерева тоже чего-то стоит. И никакой политики, только бизнес.

Хочу я того или нет, но летом всегда жарко, каникулы и отпуска. Поэтому Игр с большой буквы не выходит. Поэтому в номере вы найдете кучу превьюшек и специальных материалов.

Читая в юном возрасте советскую фантастику, и значительно позже, играя в Digger на компьютере научной группы НПО им. Лавочкина, я и подумать не мог, что когда-нибудь подобные вещи найдут друг друга. Что буквально в одночасье появится десяток игровых проектов, основанных на фантастических книжках, написанных русскими и украинскими авторами. Стругацкие и Лукьяненко, Семенова и Зорич... Думается, что это только начало, тенденция. Сколько мы получим на выходе хитов? Боюсь даже предположить, честно говоря. Крепкая литературная закваска - это дело хорошее, но не только из нее вырастает игра, становящаяся событием. Если вы хотите узнать больше о сотрудничестве отечественных игроделов с отечественными же фантастами - обратите внимание на огромный материал Кшаду в этом номере.

Еще одна интересная фича номера посвящена вселенной Warhammer, по которой Mythic Entertainment разрабатывает MMORPG. Жаль только, что для этого ей пришлось временно отправить на полку Imperator.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Памяти друга

Первого июля скоропостижно скончался редактор Алексей Ратушкин. Леше было всего 24 года. Он учился в институте, трудился в редакции, писал статьи для "Навигатора", работал над наполнением журнального DVD. Обладая уникальными знаниями, в частности, по вселенным Star Wars и Lord of the Rings, Леша часто был незаменим в качестве консультанта. Подготовленные им материалы всегда отличались оригинальностью подхода и глубиной проработки. В то же время они очень легко, на едином дыхании читались благодаря непередаваемому стилю автора.

Алексей был идеальным редактором. Он умудрялся обнаруживать ошибки в статьях, по которым уже прошлась корректура и другие редакторы. С тех пор, как он стал вести календарь новинок, мы получили множество писем, в которых читатели благодарили редакцию за эту рубрику.

Алексей обладал огромным обаянием, был поистине светлой личностью. Заменить его невозможно, мы никогда не оправимся от этой потери. Описать глубину этой утраты не получается, слова и фразы банальны. Да и не нужно ничего описывать.

Просто... очень больно. Леша был единственным сыном у своих родителей. Мы скорбим вместе с ними.

Его больше нет.

Прощай, Леша. Прости нас, Леша. - ***Редакция***

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Игорь Бойко
Выпускающий редактор Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Андрей Алаев, Владимир Веселов, Дмитрий Васильев, Леонтий Тютелев, Михаил Баранов, Рафаил Фаткулин

Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художники Даниил Кузьмичев, Александр Еремин
Отдел рекламы Александр Смирнов
Senior Editor Dmitry Gertsev

ОБЛОЖКА
Warhammer

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора игрового мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**,
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

СОДЕРЖАНИЕ

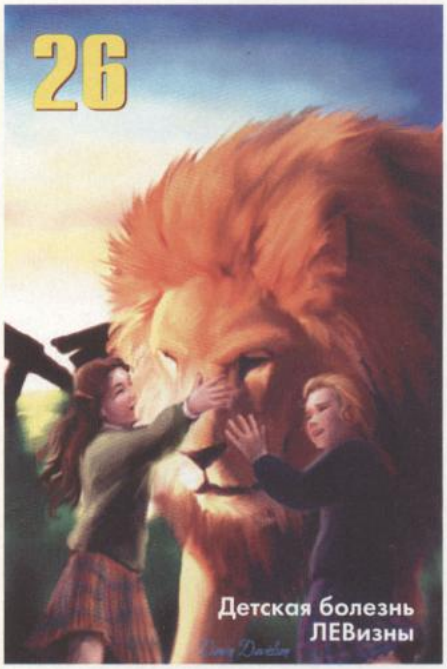
ИГРЫ В НОМЕРЕ

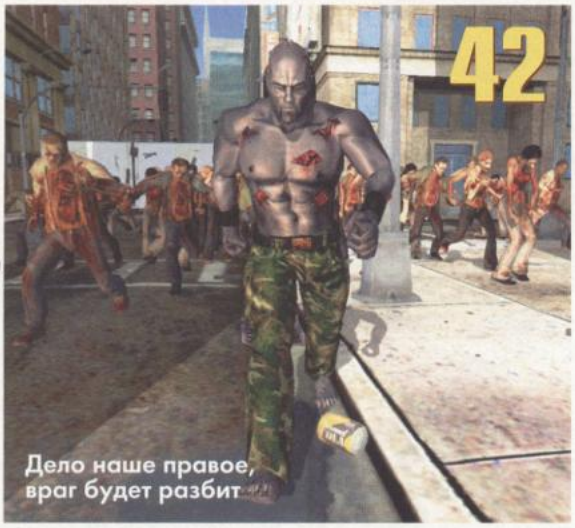
Восточный фронт 54
Дилемма 86
Курс на Окинаву 80
Петька 6: Новая Реальность 82
Проект "Туполев" 80
Танита, или Морское Приключение 85

50 Cent: Bulletproof 15
Alien Shooter 16
America's Army 14
American McGee presents Bad Day LA 44
Anarchy Online 98
And Then There Were None 82
Army Racer 76
Beneath a Steel Sky 162
Beneath a Steel Sky 2 168
Broken Sword II: The Smoking Mirror 162
Broken Sword: The Shadow of the Templars 162
Broken Sword: The Sleeping Dragon 166
Burnout 9
Carte Blanche 85
Chronicles of Narnia:
The Lion, The Witch and The Wardrobe, The 26
Chronicles of Spellborn, The 106
City of Heroes: Forest of Dread 98
Codename: Panzer - Phase Two 72
Condemned: Criminal Origins 48
Counter-Strike: Source 20
Dark Age of Camelot 99
DeadHunt: Охотник на нежить 56
Destinies 88
Deus Ex 22
Diplomacy 66
Disciples: Sacred Lands 17
Dragon Empires 98
Dungeon Siege 2 94
Endless Saga 99
Espionage Island 160
Eve Online: Cold War Edition 108
EverQuest 2: The Splitpaw Saga 98
Fallout 3 12
Fantastic Four 60
Franki Dettori Racing 12
Freaky Tuner 76
Galactic Civilizations 17
Gauntlet: Seven Sorrows 22
Gold and Glory: The Road to El Dorado 167
Good Cop, Bad Cop 167
Grand Theft Auto: San Andreas 6, 169
Guild Wars 110
Gun 50
Half-Life 2 20
Half-Life 2: Aftermath 52
Half-Life 2: Deathmatch 20
Half-Life: Source 20
Halo 2 9
Hitman 4: Blood Money 21
Imperator 99
Inca Curse 160
Incredibles, The 13
Invasion Earth 16
Irth Online 105
Juniper Crescent: The Sapphire Claw 83
Kohan: Immortal Sovereigns 17
Lara Croft Tomb Raider: Legend 21
Lawmaker 40
Left Behind: Eternal Forces 11
Legend of Mir 2 100
Loki 93
Lure of Temptress 161
Madagascar 12
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure . 22
Myst V: End of Ages 18
Pirates of the Burning Sea 101
Possession 42
Pro Evolution Soccer 5 19
Psychotoxic 58
Raiders of the Lost Casino 84
Rebel Raiders 41
RollerCoaster Tycoon 3 19
Rome: Total War - Barbarian Invasion 62
S.T.A.L.K.E.R. 18
Saga of Ryzom 98
Sam & Max 2 22
Scarface 15
Scooter War3z 77
Secret Files: Tunguska 83
Settlers - Heritage of Kings: Expansion Disk, The . . . 74
Ship of Doom 160
SiN Episodes 46
Space Hulk 147
Space Hulk 2: Vengeance of the Blood Angels 147
Star Trek: Borg Assimilator 178
SUN: Soul of the Ultimate Nation 104
Supreme Commander 63
System Shock 22
Thief 22
Tiger Woods PGA Tour 06 77
Titan Quest 92
Titlebout Championship Boxing 76
Tony Hawk's American Wasteland 78
Ultima Online: Mondain's Legacy 102
Ultima Underworld 22
Uncharted Waters Online 103
Warhammer 99, 144
Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault 153
Warhammer 40.000: Agents of Death 151
Warhammer 40.000: Chaos Gate 150
Warhammer 40.000: Dawn of War 152
Warhammer 40.000: Fire Warrior 151
Warhammer 40.000: Rites of War 150
Warhammer Epic 40.000: Final Liberation 148
Warhammer Online 153
Warhammer: Dark Omen 149
Warhammer: Shadow of the Horned Rat 148
Word Chaos 84
World of Warcraft 100, 114
World of Warcraft 100
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse 90
Zero-G Marines 178

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С . . . . . 2 страница обложки
МТУ-ИНТЕЛ . . . . . 3 страница обложки
1С . . . . . 4 страница обложки
1С 45, 57, 61, 71, 81, 87, 89, 119, 137
Акелла 7, 9, 11, 13, 15, 17
Элвис-Телеком 19
Home Sinema & Interactive 23
Nival Interactive 41
RINET 21
Zenon 59





6 Новости
24 Календарь
26 Чеширская штучка
The Chronicles of Narnia:
The Lion, The Witch and The Wardrobe
30 На грани фантастики

ACTION

40 О, великий уравнитель!
Lawmaker
41 Rebel Raiders
42 Восстанем, товарищи зомби!
Possession
44 Красота по-американски
American McGee presents Bad Day LA
46 Грехопадение
SiN Episodes
48 А теперь горбатый!
Condemned: Criminal Origins
50 Убить Билли Кида
Gun
52 Я завтра снова в бой сорвусь
Half-Life 2: Aftermath
54 Альтернативная война
Восточный фронт
56 Зомби в шароварах
DeadHunt: Охотник на нежить
58 Абокралипсис сегодня
Psychotoxic
60 Непобедимая четверка
Fantastic Four

STRATEGY

62 Опять вторжение
Rome: Total War - Barbarian Invasion
63 Полная и абсолютная аннигиляция
Supreme Commander
66 Шведский стол
Diplomacy
68 Земляки. Двадцать лет спустя
Earth 2160
72 N-надцатый
Codename: Panzer - Phase Two
74 Случай в аптеке
The Settlers - Heritage of Kings: Expansion Disk

SIMULATION•SPORT

76 Army Racer
76 Freaky Tuner
76 Titlebout Championship Boxing
77 Scooter War3z
77 Tiger Woods PGA Tour 06
78 Нет предела совершенству
Tony Hawk's American Wasteland
80 Проект "Туполев"
80 Курс на Окинаву

RPG•ADVENTURE

82 And Then There Were None
82 Петька 6: Новая Реальность
83 Juniper Crescent: The Sapphire Claw
83 Secret Files: Tunguska
84 Word Chaos
84 Raiders of the Lost Casino
85 Carte Blanche
85 Танита, или Морское Приключение
86 Русский неквест
Дилемма
88 Игра с судьбой
Destinies

СОДЕРЖАНИЕ

90 Приставочный десант мутантов
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse
92 Баал в пурпурной тоге
Titan Quest
93 Снова путч!
Loki
94 В осаде 2
Dungeon Siege 2

ONLINE

98 Connect
102 Откуда у UO уши растут?
Ultima Online: Mondain's Legacy
103 Эпоха великих открытий
Uncharted Waters Online
104 Корейский бунт
SUN: Soul of the Ultimate Nation
105 Анлайнавая зимля
Irth Online
106 Правильный подход к снаряду
The Chronicles of Spellborn
108 Эхо холодной войны
Eve Online: Cold War Edition
110 Война и мир. Хроники гильдсмена
Guild Wars
114 Азеротские хроники 3
World of Warcraft

HARDWARE

120 Железный поток
122 Бюджетное игровое видео - реальность или миф?
125 Свежее железо
126 AMD vs. Intel. История противостояния
132 Железный FAQ. Технологии улучшения изображения
134 Железная почта

CYBERSPORT

138 Новости
141 Мастера показали класс!
142 LeXeR

MAXVIEW

144 Вселенная ненависти
Warhammer
160 Легенды осени

TACTICS

169 Путеводитель по миру
Grand Theft Auto: San Andreas

CHEATS

176 Cheats

KILLEDWARE

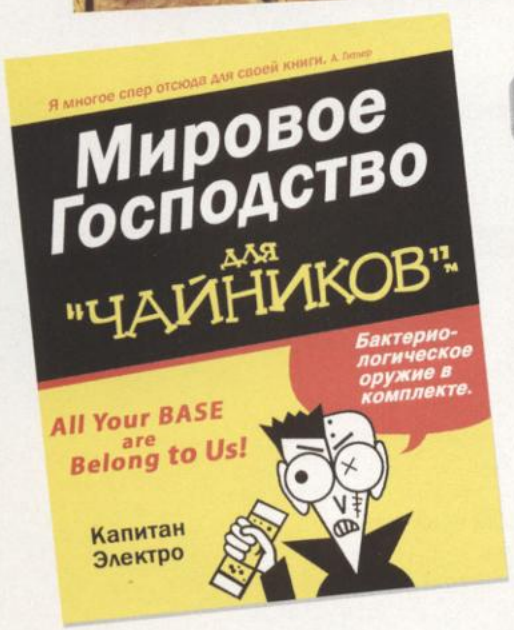
178 Zero-G Marines
178 Star Trek: Borg Assimilator

FORGOTTENWARE

179 Valkyrie: The Magical Odyssey
180 Dyna Blaster
180 CD-Man

Z•ZONE

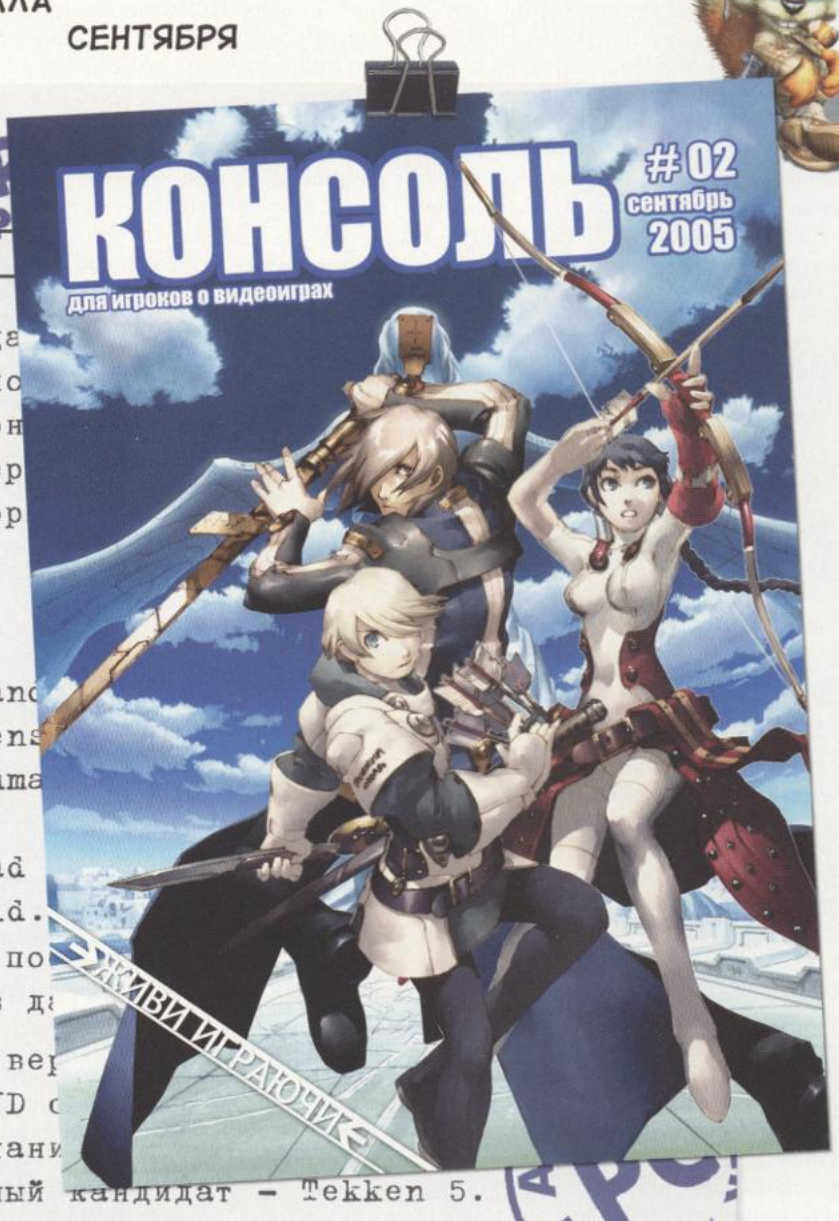
181 Капитан Электро и его злодейское руководство "Как добиться власти над миром"
191 13 степеней страха
196 Хандра - жуткая гадость!
198 Почта
202 Содержание DVD
207 Подписка



181

Сделайте заказ сейчас и получите **ДВЕ** колбы с вирусом вместо одной!

ВТОРОЙ
НОМЕР
ЖУРНАЛА
О ВИДЕОИГРАХ
В ПРОДАЖЕ С
НАЧАЛА
СЕНТЯБРЯ



Навигатор игрового мир

По последним да
полученным непо
в редакции "Кон
Следующий номер
содержать инфор
играм:

Stella Deus
Grandia III
Conker: Live and
Shin Megami Tens
Destroy All Huma
Tekken 5
Colosseum: Road
Metal Gear Acid.

Полный список по
предоставить в да

Полностью подтвер
нформация о DVD
на постер заплани
Второй вероятный кандидат - Tekken 5.

Крот

Viva La Resistance!

НОВОСТИ

Рафаил ФАТКУЛИН
Bros.
OrcHunter

Секс, ложь и видеоигра

Забавная история

Уж сколько раз твердили миру про секс-разврат, да только все не впрок, и в играх секс всегда отыщет уголок. Такой перефраз Ивана Крылова способен удивительно точно передать суть сложившейся в индустрии ситуации. Вернее сказать, видение этой ситуации одним из ведущих поборников нравственности в американском Сенате. Постоянный гость нашей рубрики народный избранник Лиланд Йи (Leland Yee) с хилой моралью борется в национальных масштабах.

Слово о рейтинге

И ранее не упускавший возможности наподдать производителям жестоких и аморальных видеоигр сенатор сегодня просто в ярости. Виновница - рейтинговая служба Entertainment Software Rating Board (ESRB), неправильно оценившая степень социальной опасности, заключенной в очередном эпизоде серии Grand Theft Auto.

Эксперты ESRB допустили, по мнению мистера Йи, непростительную оплошность. Явно погорячившись, они выставили бандитской саге отметку "M" (Mature), в то время как ставить нужно было клеймо не ниже AO-пробы (только для взрослых). Если там вообще было, где ставить эти самые пробы! Почему так сурово? Если довериться гражданину-депутату, то ответ лежит на поверхности. Если для игрушек, в которых рядовую педестрианку можно переехать на машине, забить до полусмерти кулаками либо банально расстрелять из дробовика, рейтинг "Mature" - это в самый раз, то к играм, позволяющим заниматься любовью с этими самыми педестрианками, необходимо применять более строгие меры. Тут без квалификации "только для взрослых" не обойдешься!

Объясним ситуацию. Блуждая по Сети в поисках таиландской порнушки, Лиланд "Изгоняющий беса" Йи, нашел мод "Hot Coffee", позволяющий главному герою и его подружкам организовывать эротический досуг без цензуры. После такого кофею Карлито Джонсон забывает про убийства, угоны и даже тренажерный зал. Зато вспоминает о том, что симпатизирующих ему девчат можно возить не только по кафешкам, но и по мотелям.

Так вот, на том месте, где каждый советский мужчина посчитал бы нужным закрыть глаза и не подглядывать, всевидящее око Йи не остановилось. Отныне святейший Сенат уведомлен о том, что Entertainment Software Rating Board не справляется со своими обязанностями, а команда Rockstar North и вовсе практикует явное вредительство, создавая коды, открытые для порнонормальных модификаций.

Обе уважаемые организации, дабы не быть подвергнутыми остракизму, усердно доказывают, что верблюды не они, а творцы "Hot Coffee", которые и сбили с праведного бандитского пути простого парня из черных кварталов.

Неизвестно, чем закончатся парламентские разбирательства, но пикантность происходящему придает не только наличие откровенного "ню". Если власти убедятся, что отныне каждый тинэйджер сможет запросто проапгрейдить свою GTA, то не миновать СиДжею более строгих правил продажи. И вряд ли кто-то станет разбираться с различиями между персоналочным и консольными вариантами игры. Несмотря на то, что San Andreas для приставок (а именно для них сегодня продается большая часть дисков с игрой) "доведению до ума" не подлежит, конгрессмены вполне могут ввести визовый режим для въезда и в этот "град Содом".

В середине июля история с неожиданным насыщением Grand Theft Auto: San Andreas эротическим содержанием получила продолжение. Для начала некто Патрик Вильденборг (Patrick Wildenborg) - тридцатишестилетний геймер из Голландии и член сообщества моддеров - взял на себя ответственность за фривольное модифицирование детища Rockstar Games. При этом нидерландский подданный поспешил разделить груз вины с разработчиками чернокожей саги, заявив, что мод Hot Coffee всего лишь активирует скрытые возможности контента, заключенные в программном коде игры.

Девелоперам San Andreas пришлось в срочном порядке клясться, что двугорбые плевальщики - это не они. Однако заверения официалов Rockstar о том, что творящееся безобразие есть не что иное, как ноу-хау господина Вильденберга, не встретили должного доверия со стороны защитников детской психики. Национальный институт по вопросам семьи и медиа в срочном порядке организовал акцию по предупреждению несознательных родителей об опасности, грозящей заигравшимся малышам. С усугубленным родительским предупреждением выступил доктор Дэвид Волш (David Walsh), имеющий пару коренных зубов на Rockstar еще за массовый геноцид полицейских во все той же GTA. Волш настойчиво рекомендует родителям проверять, чем занимаются их отпрыски-игруны. Вдруг эти беби уже установили голландский патч и направляют собственную фантазию вкупе с похотью CJ во вполне определенное русло? Прав, доктор, прав - пора бы уже по-

Клубничка раздора

А иногда Лиланд любит пройтись под ручку с чужими женами

ложить финиту голландской вседозволенности. А то, не ровен час, тамошние мод-либералы научат Карла выстраивать дорожки и заводить однополых товарищей!

Тем не менее, до окончания разбирательств вокруг "Hot Coffee"-модификации Grand Theft Auto: San Andreas, похоже, доживут лишь самые выносливые. В очередь из желающих пнуть лукавых разработчиков встала действующий сенатор и бывшая первая леди США Хиллари Родхэм Клинтон. Супруга улыбчивого президента и выдающегося саксофониста Б.К. решила не дожидаться, пока удовольствие получат всевозможные правозащитники, и без обиняков обратилась в Федеральную комиссию по торговле с требованием расследовать ситуацию вокруг злосчастного тайтла Rockstar. Кроме того, госпожа Клинтон решила воспользоваться сенаторским правом законодательной инициативы и представить на рассмотрение Конгресса США законопроект, исключающий возможность продажи "порочных" игр подросткам.

В соответствии с запросом г-жи Клинтон Федеральная комиссия по торговле обязана вычислить источник появления мода "Hot Coffee" и решить, соответствует ли рейтинг "М" ситуации, при которой каждый желающий подросток может с необыкновенной легкостью оголить правду жизни СиДжея? О результатах рассмотрения запроса Комиссия должна отчитаться перед публикой.

Законодательные преобразования, на которых настаивает авангардная леди Соединенных Штатов, должны существенно осложнить жизнь всем желающим продавать детям жестокие и порнонасыщенные видеоигры. Нарушителей закона будет ожидать штраф

Такой вот он, сертификат ESRB

04/30/2001 12:19 FAX ENTERTAINMENT SOFTWARE 001

Entertainment Software Rating Board Certificate

Name: Rockstar Games Certificate Number: 6383
Product: Max Payne

Contact: Jennifer Kolbe
Address: 575 Broadway 3rd Floor
NY, NY 10012
Tel: Email :

Platform: PC CD ROM; Playstation 2
Rating: Mature (17+)

1. Front (Information Regarding Placement and Size on Packaging):

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) rating icon must be displayed in either the lower right or left portion on the front of the package. For boxes of 30 square inches or less, the icon size must be 8/16" wide by 11/16" high/.511" wide x .610" high (13mm wide by 17 mm high); for boxes between 30-40 square inches, the icon must be 9/16" wide by 13/16" high /.629" wide x .827" high (16 mm wide by 21 mm high); for boxes in excess of 40 square inches, the icon must be 10/16" wide by 15/16" high/.748" wide x .945" high (19mm wide by 24 mm high). The icon must be white on black. The icon must be replicated exactly as given to the publisher by the ESRB, with no changes in shape or design.

2. Back (Information Regarding Placement and Size on Packaging):

MATURE (17+)
Descriptor(s):
Blood
Violence

If a rating is issued with an accompanying descriptor(s), the rating descriptor(s) must be contained in a rectangular box and be placed on the lower portion of the back of the package. The category name, e.g., Early Childhood, Teen, etc. must be at the top of the descriptor box in upper case letters, white on black. The descriptor(s) must be carried beneath the category name, within the box, with each descriptor on a separate line, black on white. For boxes of up to 50 square inches, the type face and size must be Univers 7 point or larger; for packages in excess of 50 square inches, the type must be Univers 8 point or larger.

Check the appropriate box:

☒ I hereby accept the ESRB rating for the above cited material and will display the rating and/or descriptors indicated above on all units sold. A final copy of the product will be sent prior to shipment.

☐ I wish to resubmit the product for rating after I have eliminated or modified the frame(s) that are indicated on the attached ESRB Rating List.

Signature: Jennifer Kolbe
Name(print): Jennifer Kolbe
Date: 5/3/01

Thirty days after the rating is accepted by the publisher, it will be released to the public, the press and retailers, unless the ESRB is notified in writing, prior to the expiration of thirty day period.

Акелла

METAL HEART
ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ

Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов

www.akella.com

© 2005 "Akella"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

СОЮЗ

М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Акелла

в размере $5000. По своей сути инициатива миссис Клинтон - логичное продолжение деятельности региональных законодателей. Напомним, что в той же Калифорнии аналогичные ограничения на видеоигры уже установлены.

Комментируя в интервью New York Times заявление госпожи Клинтон, представитель Rockstar Родни Уокер (Rodney Walker) отметил, что девелопер готов поддержать любые мероприятия по усилению родительского контроля за детским гейм-шопингом. В то же время Rockstar не теряет надежды отстоять интересы взрослых игроков, желающих видеть в своих любимых играх и "многочисленные сцены насилия", и намеки на возможность физической любви.

Увы, столкновения с пресвятой девой Хиллари и ковбоем-конгрессменом Йи контора Electronic Software Ratings Board не выдержала и перековала рейтинг GTA с "Mature" на "Adults Only". Одновременно ESRB посоветовала всем североамериканским ритейлерам заморозить реализацию игры до принятия неких "корректировочных мер". Ведь расследование привело к неутешительным для Rockstar и Take2 результатам: выяснилось, "сексуальный код" и без всяких модификаций присутствует в контенте San Andreas. Причем не только в PC-версии тайтла, но и в его Xbox- и PS2-родственниках (что убедительно доказали в своем независимом расследовании журналисты GameSpot). Вместе с тем, как особо подчеркивают официалы ESRB, фривольный материал должен был остаться недоступным для пользователей, и Rockstar приложила к тому немалые усилия. - ***Bros.***

А вас, Чирайю, ФБР просит задержаться!

В США провели антипиратскую операцию

Эх, опять не дают федеральные агенты жить и работать честным пиратам! Очередной вехой в широкомасштабной компании по противодействию распространению контрафактного софта стал арест некоего Чирайю Патела, подозреваемого в связях с одним из крупнейших сайтов пиратских видеоигр. Пока генеральный прокурор Штатов Альберто Гонзалес готовится отчитаться перед нацией об успехах правоохранительных органов страны, мы ознакомим вас с некоторыми деталями произошедшего.

Началось все с того, что группа глубоко законспирированных сотрудников Федерального бюро расследований обратилась к пиратскому сообществу с весьма заманчивым предложением - выложить контрафактный софт на серверах "доброжелателей". Корсары от hi-tech согласились и передали агентам 27 терабайтов самого что ни на есть свежака (только что зарелизенные игрушки, фильмы и проч.). Совокупная рыночная стоимость разбойного софта составила $379 тыс. Такой вот размах.

Свободу реализации творчества!

Но вернемся к нашему фигуранту. Собранные против Патела улики свидетельствуют, в частности, о его членстве в пиратской группе Boozers. Последняя в самом недавнем прошлом выложила на подставной сайт агентов ФБР 1,4 терабайта контрафактного софта. При этом, по оценкам правоохранителей, более всего были попраны права девелоперов одной серверной операционной системы, стоящей $4,350.

Нынешняя активность антипиратских подразделений Бюро не выглядит чем-то чрезмерным на фоне недавно обнародованных результатов социсследования агентства Macrovision. Согласно данным знатоков геймерского поведения, 43% игроков используют не менее 15 флибустьерских тайтлов в год. 74% нелицензионных игрушек попадает в компьютеры из интернета либо "дружеских" локальных сетей. - ***Bros.***

И это BFG?!

Голливуд посягает на святыню

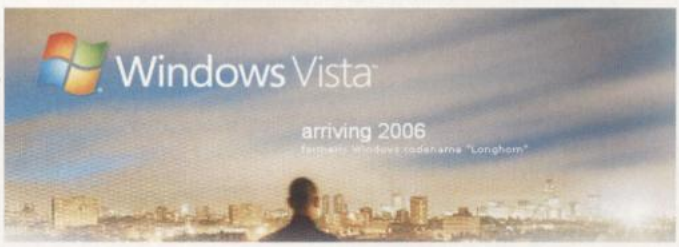
С такой ни на какадемона выйти, ни на рыбалку съездить... Стыд&срам!

В Сети появились кадры из Doom (культового кина), на которых изображена BFG, хотя лучше бы мы этого не видели. Сопливые кинодизайнеры, видимо, не играли в DOOM и не слышали откровения бывшего игрового дизайнера id Сэнди Петерсона о том, что BFG расшифровывается как Big [Fucking] Gun. И получилась у них Bad Foolish Gun какая-то, отчаянная помесь хромированного тостера и стиральной машины "Вятка-автомат" с откидным прикладом. У дизайнеров проблемы не только с матчастью (не знать наизусть Сэнди Петерсона - это позор!), но и с воображением: подобные модели стволов стоят на вооружении в каждом футуристическом боевике, причем далеко не элитном, а скорее - "штрафбатном". Возможно, мы вообще имеем дело с водяным пистолетом - вскрытие страшной тайны Doom в кинотеатрах в октябре этого года покажет. Кстати, стало известно, что в довесок к фильму будет выпущена коллекция пластмассовых солдатиков размером от шести до восемнадцати дюймов. То есть аудитория фильма - детский сад. А в детском саду не то что кровь, насилие, страшных монстров и секс - там даже Уве Бола не показывают. Грустно, уважаемые морпехи, грустно... - ***Bros.***

Билл Гейтс и священный длиннорог

Microsoft собирается эмулировать

Японский еженедельник Nihon Keizai Shimbun получил сенсацию просто спилберговского масштаба. Оказывается, Билли наш Гейтс, внимательно выслушав все выкрики PC-адептов касательно снобизма некоторых Xbox-тайтлов, снимает белоснежную перчатку и подает им (адептам) руку помощи. Мелкомягкая



Священная корова Microsoft в действии

компания задумала разрешить нашему брату запускать игры с ее консоли на "персоналках". Заметьте, речь идет не о портах, которые приходится ждать по несколько лет, а о программном обеспечении типа "эмулятор", способном заставить Xbox-игры работать на PC.

Для этого вам понадобится всего-навсего приобрести новую операционную систему Vista (в девичестве Longhorn), первоначально создававшуюся с расчетом на потребности игроков. Неожиданный, признаться, ход старины Билла в войне за аудиторию и теплое место на прилавке. К тому же, и у грядущей системы появляются отличные перспективы на будущее.

Понимаете, какие возможности откроются перед игроками с правильной платформой? Вечно желанные Halo 2 и Burnout в приводе ASUS - это только верхушка айсберга. - *О.Н.*

Метаболизм

Болльшие звезды

Звездная БОЛЛезнь набирает обороты! В попытке УВЕковечить Dungeon Siege режиссер, чье имя по соображениям безопасности мы не назовем, уже наносит фэнтези-миру УВЕчья, подбирая не тех актеров! Недавно стало известно, кого именно пригласил Герр Директор на съемочную площадку Dungeon Siege. Как обычно, сплошные звезды. Самое парадоксальное - и впрямь звезды. Как Уве Боллу (черт, мы проговорились, теперь вы знаете, о ком речь!) удается затащить в кадр столь выдающихся лицедеев? В Alone in the Dark мощно выступили Кристиан Слейтер, Тара Рейд и Сти-

Тони Чинг (который атакует) на одной из тренировок в своей школе

Будущая "дочь волшебника"

вен Дорфф, в Blood Rayne мощно выступают Майкл Медсен, Кристанна Локен, Мишель Родригез и Бен Кингсли, а в нескором будущем мощно выступят Скала, Бен Аффлек и Колин Фаррел (см. новости про Counter-Strike). Создается впечатление, что Уве лично летает над Голливудом на кукурузнике и распыляет приворотное зелье. А может, Болл намазан медом? Хотя бы местами? Пока мы ломаем головы над этим вопросом, звезды с завидным упорством продолжают падать на съемочную площадку Уве Болла.

Кастинг успешно прошли и к участию в Dungeon Siege признаны годными целых шесть в меру выдающихся голливудских актеров. Главную роль - простого сельского парня по имени, не смейтесь, Фермер - исполнит брутальный актер Джейсон Стэтхем. Если вам ничего не говорит это имя, то сие значит, что вы не смотрели экшн "Перевозчик" и не приобщились к замечательному криминальному боевику Snatch (режиссер Гай Ричи, в российском прокате фильм известен как "Большой куш", поклонники Гоблина величают культовую ленту не иначе как "Спи..."). Словом, в Snatch Джейсон исполнил роль Турецкого, у которого "мама и папа познакомились в турецком самолете, который разбился". Гениальный, надо сказать, актер.

Любовный интерес Фермеру обеспечит Мурэлла, дочь придворного волшебника Меррика. Мага сыграет выдающийся гном Джон Рис Дэйвис, прославившийся ролью Гимли во "Властелине колец". А вот образом красавицы Мурэллы займется некая Лили Собески, исполнившая эпизодическую роль в Eyes Wide Shut (тех самых кубриковских сумасшедших "Широко закрытых глазах", после которых Николь сказала Тому: "Том, ты милый парень, но не пойти ли тебе к черту или куда там идут у саентологов?"). Помимо лавстори, в сценарии есть место и для настоящей дружбы. Роль Норика, преданного товарища Фермера, исполнит легендарный Рон Пирлман, сыгравший всех главных подонков в американском кинематографе, начиная русским бандитом из "Полицейской академии", продолжая контрабандистом из "Чужого 4" и заканчивая адским перцем "Хеллбоем". Наш, одним словом, человек.

Будущий "сын фермера"

Амплуа герцога Фэллоу примерит молодежный кумир Мэттью Лиллард, известный вам по фильмам "Скуби-Ду" (нет, не в роли Скуби-Ду) и "Без чувств" (сосед главного героя по комнате, хоккеист и любитель экстремального пирсинга). На роль короля Конрада приглашен актер старой школы Бэрт Рейнольдс, некогда увековечивший себя в образе вечно хорошего американского копа. Последний раз Рейнольдс всплыл в кинематографе в прошлом году, когда Зак Снайдер снимал римейк "Рассвета мертвецов". Там, если помните, один из героев просит другого отыскать в толпе зомби, похожего на Бэрта Рейнольдса, второй находит двойника и убивает из снайперской винтовки удалецким хедшотом. Также в съемках примет участие Кристанна Локен, уже сыгравшая для Уве Болла в Blood Rayne.

Точной даты выхода кино не может назвать даже Нострадамус, зато официально известно, что бюджет составляет недурные 60 миллионов, от спецэффектов Болл решительно отказался в пользу натурных съемок, в Канаде для нужд режиссера выстроено целое фэнтези-королевство, и надежда на приличное кино все-таки есть.

P.S. Кстати, за боевые сцены и зубодробительные танцы с саблями отвечать в фильме будет Тони Чинг, человек, уже отвечавший за то же самое в "Герое" и "Доме летающих кинжалов". Вдруг да действительно что-нибудь у Уве получится? Во будет хохма! - *Bros.&Ред.*

Женщина, британская корона взывает!

Британии нужны женщины-девелоперы

Из этих девчонок получились бы неплохие разработчицы футбольных симуляторов

Чего не хватает женщинам, знают лишь сами женщины да герой Гибсона из известной кинокомедии. Зато о том, где не хватает женщин, осведомлены даже не очень-то продвинутые в инженерии человеческих душ бюрократы. Нет, неправда ваша, если думаете, что чиновники мечтают увидеть прекрасную половину под броней танков или многотонными "потолками" рудников. Государственные мужи уверены: если где и не хватает милых дам, так это среди работников игростроя и IT-отраслей. Об этом на днях заявило Министерство образования Великобритании.

Впрочем, констатацией скорбного факта ведомство не ограничилось. С дефицитом разработчиков в юбках (девчонки, не обижайтесь, просто эта форма одежды очень женственна и ужасно вам идет!) будут бороться. В настоящее время уже скомпилирована программа усиленного (но не насильственного) приобщения девушек - с тинейджерских ногтей - к компьютерным технологиям.

Бюджет программы, реализовывать которую станет профильный отдел Минобраза, составляет $8.4 млн. Основные средства будут потрачены на повсеместное открытие подростковых компьютерных клубов (в основном при школах). Базовая задача просветителей - воспрепятствовать утрате интереса к играм и компьютерам у девчат в возрасте от 10 до 14 лет. Именно в этом возрасте, согласно британским исследованиям, даже увлекающиеся гейминогом девчонки перестают интересоваться электронными развлечениями.

Кстати, нынешнему пресс-релизу министерства предшествовало еще одно выступление главы образовательного ведомства Фила Хоупа (Phil Hope). Тогда чиновник отметил, что лишь каждый пятый работник IT-корпораций может смело называться женщиной, и цифра эта склонна уменьшаться. Министр выразил особые надежды нации на привлечение в гейм-дев (последнее - от "developing", а не от "девушка, дева, деви-

А эти... хмм... в Survival Horror?

ца") женского креативного разума, который обязан укрепить конкурентоспособность королевства в секторе софтовых разработок. Для такого благого дела не жалко, разумеется, ничего. Даже наполнения образовательной программы элементами мира моды, музыки и прочих близких девушкам-подросткам тем. При таких условиях, думается, девушки перестанут смотреть на компьютер как на груду до невозможности скучного железа и пластика. Соответствующий развлекательно-обучающий софт и оборудование будут предоставлены клубам заинтересованными в качественных кадрах фирмами. - *Bros.*

Идет война добра со злом...

Христианская стратегия

Кто еще не записался в силы ангельского сопротивления? Кого не волнует безнаказанность мирового зла? Отныне все вы призываетесь в ряды Tribulation Forces и направляетесь в славный город Нью-Йорк на борьбу с порожденным творчеством американских фантастов сборищем обнаглевших на пороге Апокалипсиса дьявольских прислужников из организации Global Community Peacekeepers, фигурирующей в книжной серии Left Behind Тима ЛаХэйе и Джерри Б. Дженкинса. Такова фабула христианского RTS-игрища Left Behind: Eternal Forces: в сингле мы путешествуем по главам фантастических бестселлеров, в мультиплеере - отбиваем территории у собратьев-гуманоидов.

Left Behind: Eternal Forces станет первым тайтлом игрового сериала, основанного на священном знании библейской Книги Апокалипсиса. Конец Света не за го-

Так выглядят "большие неприятности" по версии художников одной из книг серии Left Behind: Armageddon. Игровое прочтение темы пока, увы, неизвестно

Акелла

DAEMONICA

КРИ 2005 Лучшая компания-локализатор

cinemax

raimages

Действие Daemonica разворачивается в альтернативном и очень мрачном мире средневековой Англии. Главный герой игры, Николас Фарпонт - человек не совсем обычный. Он способен прекрасно общаться не только с живыми, но и с мертвыми. Волею судеб Николас окажется в вымирающем городишке Кэворне, где через некоторое время случится зверское убийство молодой девушки. После этого страшного преступления улицы города будут постепенно наполняться толпами зомби, а жители потихоньку начнут впадать в безумие... Что-то, что не должно видеть мир людей и солнечный свет, пытается пробудиться в своем Склепе Забвения и напомнить всему живому о страшной тайне далекого прошлого...

- Мистический сюжет в лучших традициях творчества Лавкрафта
- Уникальные характеристики персонажей
- Развитые системы алхимии и магии
- Нелинейный сюжет и множество разных концовок
- Великолепные 3D декорации

www.akella.com

© 2005 "Акелла"
© 2005 "RA Images"
© 2005 "Cinemax"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

СОЮЗ

М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Акелла

рами, а это значит, что пора бы людям доброй воли браться за оружие и начинать гон рогато-копытных. Остановить марширующие по свету легионы сатаны призвана повстанческая группировка TF. По ходу боевых действий "нашенским" предстоит привлекать на свою сторону нейтральные юниты и перевербовывать служителей темного культа. Противник займется тем же самым, что придаст геймплею дополнительную глубину. В придачу к этому Left Behind Games (издатель & девелопер) обещает реалистичные ландшафты Нью-Йорка. Уже отсняты более 500 видов города.

Поскольку Left Behind: Eternal Forces - игрушка с глубоко религиозной закваской, дату релиза авторы тоже обозначили не без мистики: между Рождеством 2005 и Пасхой 2006. - ***Bros.***

Как ныне сбирается Bethesda

Слух о Его Величестве Фоллауте Третьем

Постер Fallout 3, который Bethesda привезла на E3. Собственно это все, что Bethesda привезла на E3 из Fallout

Слухи о сверхважном и уберкультовом проекте могут возникнуть буквально из любой незначительной детали на сайте разработчика. Bethesda Softworks, в данный момент погруженная в грязевую ванну багов и ошибок под названием The Elder Scrolls: Oblivivon, открыла вакансию "ответственного за разработку квестов".

Можно бесконечно долго шаманить над кофейной гущей и картами Таро, пытаясь угадать, к какому проекту припишут добровольца. Но лично мы начинаем тайно верить, что активные работы над Fallout 3 уже пусть и украдкой, но ведутся. - ***O.H.***

И-го-го!

Скакать нам не перескакать

Безвестный девелопер Sidhe Interactive (ситхи?) и не то чтобы "вестный" издатель Home Entertainment Suppliers (поставщики развлечений на дом?) анонсировали экзотический спортивный симулятор под совсем уж непонятным названием Franki Dettori Racing. Думаете, Фрэнки Деттори - это какой-нибудь угорелый стритрейсер, а слово Racing подразумевает неоновые подсветки и нитро? Спешим вас огорчить (или наоборот заинтриговать): речь идет об имитации конных скачек. Поскольку столь благородный и аристократический вид спорта нам, пролетариям, решительно незнаком, мы не станем прогнозировать геймплей игры. Ясно лишь, что неоновые подсветки не пригодятся (скачут-то днем), а за нитро вполне могут дисквалифицировать и кобылу, и ездока.

Фрэнки Деттори

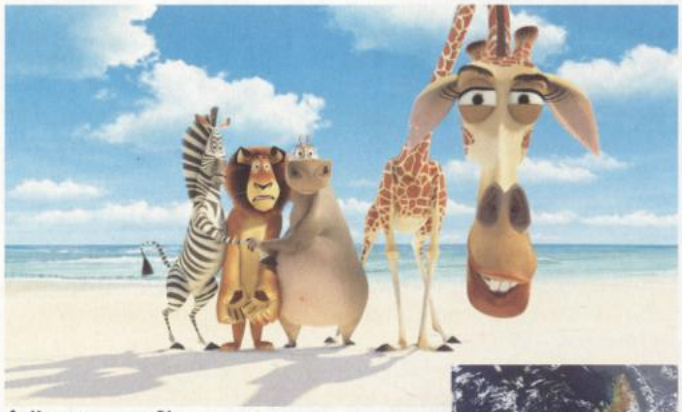
Некоторые подробности о "темной лошадке" выяснить все-таки удалось. Оказывается, Фрэнки - известнейший жокей, такой же символ конного спорта, как Ричард Бернс и Колин МакРей - ралли. Соревноваться нам предстоит не на безымянной высоте, а на самых известных ипподромах планеты - разработчики уже лицензировали все необходимые "праздники спорта". Помимо самой гонки, нам предстоит еще и заниматься менеджментом: тренировать лошадок, организовывать трансферы и прочие возмутительные с точки зрения "Гринписа" дела. Судя по первым скриншотам, графическому движку удается воссоздавать умилительные пасторальные пейзажи, да и благородные животные (мы о лошадях, причем тут жокеи!) смотрятся... благородно, что ли?

Игра появится на всех ведущих платформах". Надеемся, среди них нет Super Nintendo?

Игра появится в продаже в ноябре, причем сразу на всех ведущих платформах. - ***Bros.***

На Мадагаскаре яблоку негде упасть

Продано миллион копий



И где моя доля?!

Сайт компании Софт Клаб сообщает, что по всему миру был продан миллион копий игры Madagascar (рейтинг 5,5 - см. прошлый номер). Скороспелая аркада, выполненная вдогонку за анимационным фильмом, принесла Activision неплохие деньги. Настолько неплохие, что пресс-служба компании даже похвасталась: в этому году объем продаж видеоигр на 65 процентов объемнее, чем в прошлом (сравнению подверглись весенне-летние сезоны 2004 и 2005). Madagascar считается одним из главных виновников сверхприбыли. Даже видное маркетинговое агентство NPD Funworld заявило, что успех Activision связан прежде всего с тем, что в этом году в игровом репертуаре компании гораздо больше хитов, чем в прошлом. В качестве примера приводится опять же "Мадагаскар". Присмотритесь: игрушка несамостоятельная, дурная собой, простая, глупая даже, а продается так, что большинству серьезных проектов и не снилось. А год назад, если помните, Activision удалось сбыть четыре миллиона дисков про похождения Шрека и говорящего осла. Вот и гляди после этого с энтузиазмом в будущее игровой индустрии... - ***Bros.***

В состоянии геймплей-аффекта

Опять игры виноваты?

Мы предсказываем большие проблемы у респектабельного издательского дома THQ. Потому что выпущенная им невинная мультяшная аркада The Incredibles чуть не послужила причиной страшного убийства.

В один летний вечер на излете июня одиннадцатилетний геймер из Англии (имя мальчишки в интересах следствия не раскрывается) был занят прохождением

Лики истинного зла!

очень сложной и нервотрепной миссии в The Incredibles. Ну, не нам вам объяснять, как легко "застрять" в приставочной аркаде и какое из этого подчас генерится бешенство. Так вот, озлобленный непрекращающимися неудачами (наверное, не мог завалить какого-нибудь босса) подросток выместил свой гнев не на металлической коробочке со зловещей PlayStation 2 внутри, а на своем годовалом брате. Младенец оказался в ненужное время в ненужном месте, за что и получил удар ножом. К счастью, ребенка удалось спасти, потому что преступник пришел в себя и позвал на помощь. Родителей дома не было, поэтому подросток бросился к соседям и рассказал им о случившемся. Вернувшись домой вместе с санитарами скорой помощи, одиннадцатилетний геймер обнаружил брата в луже крови. Младенец пробыл в больнице шесть дней, после чего его вернули домой. По словам матери ребят, ее раскаявшийся сын "бросился к брату со слезами счастья на глазах и долго целовал ребенка, благодаря бога за подаренную бедняге жизнь". Эта трогательная история не отменяет того факта, что уголовное дело все-таки возбуждено. Кстати, свой поступок юноша объяснил тем, что "ноющий ребенок мешал играть и окончательно вывел его из себя, в результате чего геймер и взялся за нож; в тот момент он себя совершенно не контролировал".

Интересно, как это печальное событие отразится на многострадальной индустрии? Может, для пущей паники полиции стоит подбросить в игротеку малолетнего геймера еще и GTA? А то The Incredibles всей своей безобидностью только подтверждает мнение многих психологов о том, что "нечего на игры пенять, коли психика крива". - *Bros.*

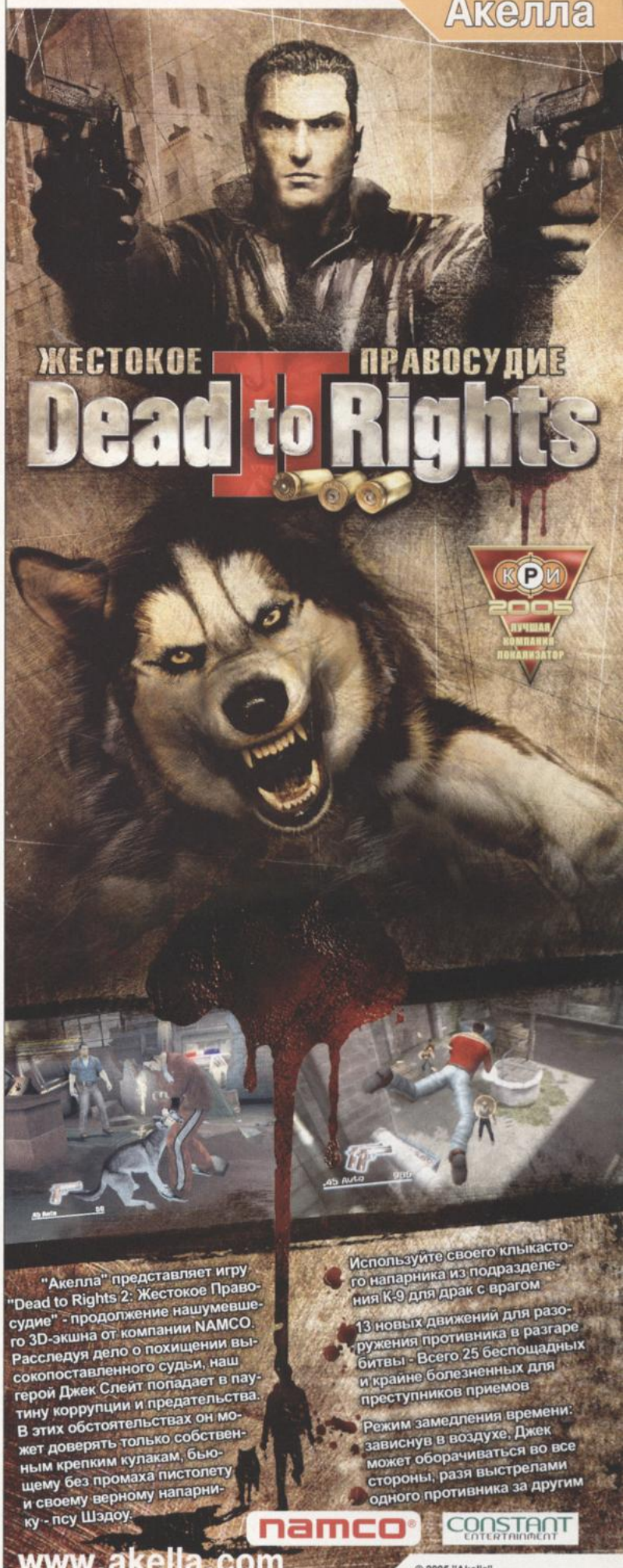
...а глаз как у орла

Ученые учат

Наука умеет много гитик, но хочет иметь еще больше. Ее мудровысокие жрецы пытливыми извилинами проникают во всякие щели мироздания и лишают девственности любые сокрытые там тайны. Нынче у них появилась новая кандидатура для научного butthole surfing'а (сугубо ученый термин, в примерном переводе означающий "процесс познания") - видеоигры и их влияние на психику человека.

Согласно сообщению агентства Reuters, некий доктор Алан Кастел (Alan Castel), практически до костей головного мозга обглоданный любопытством, задумал и осуществил бесчеловечный опыт над специально отобранной группой студентов. Несчастных подопытных в

Акелла



DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
© 2005 "Akella"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

СОЮЗ

М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Акелла

А вот любой геймер вам сразу же скажет, в каком именно месте тут зарыта собака

течение недели заставляли играть в Grand Theft Auto (сведения о порядковом номере отсутствуют) и Super Mario минимум по два часа в день. Полученные результаты оказались поразительными!

Выяснилось, что видеоигры отнюдь не являются столь уж абсолютным злом, как о них думает подавляющее большинство домохозяек и жен бывших президентов США. Ибо те из студентов, которые до поставленного над ними эксперимента и сами неоднократно предавались виртуальным порокам, проявили заметно более высокие показатели при решении задач, требующих умения работать с визуальными образами. При этом специально подчеркивается, что речь не идет о каком-то интеллектуальном превосходстве хардкорных геймеров. Когда испытуемым необходимо было проявлять смекалку и сообразительность, то нехардкорные ни в чем не уступали своим более игропродвинутым собратьям по несчастью. Однако как только дело доходило до состязания "кто первый заметит или найдет", ситуация явно складывалась в пользу аборигенов виртуальной реальности.

Доктор Кастел утверждает, что не собирался никому ничего доказывать, а просто хотел выяснить, насколько видеоигры могут оказаться полезными для реабилитации больных, страдающих различными расстройствами функций головного мозга, заработанными, например, в результате инсультов или черепно-мозговых травм. Про выводы о терапевтической ценности виртуальных развлечений не сообщается. - *Р.Ф.*

То, что доктор прописал

Здоровый образ игры

Июльский номер Британского медицинского журнала может заинтересовать не только собственно врачей, но и далеких от гражданина Гиппократа читателей. И дело вовсе не в том, что редакция уважаемого издания решила разбавить научный слог материалов издания парочкой статей, посвященных половому просвещению молодежи. Все намного интересней: светило английской медицины, профессор университета Ноттингем Трент Марк Гриффитс вступился за видеоигры. Как отметил господин Гриффитс, компьютерные игры могут эффективно использоваться при реабилитации детишек, перенесших онкологические операции или химиотерапию. Также доктор прописывает электронные развлечения в качестве средства прививания социальных навыков детям, страдающим аутизмом.

Забудь про таблетки, играй в компьютерные игры!

Как отмечает автор статьи, видеоигры безопасны для большинства пользователей и могут быть задействованы на службе здравоохранения. Так, в процессе реабилитации пациентов насыщенный геймплей запросто заменяет хорошую дозу анальгетиков да еще и существенно снижает кровяное давление больного. Случаи же вредоносного воздействия компьютерных игр на здоровье геймеров (в частности, повышение агрессивности), по мнению Гриффитса, не так уж и часты. - *Bros.*

America's Army пора на дембель

Хитовая годовщина

А начиналось все так

4 июля, в День независимости США свой день рождения праздновала не только величайшая демократия во всем известном космосе, но и выдающийся онлайновый боевик под пафосным названием America's Army. Официальный сайт игры по этому поводу пустил целый ниагарский водопад скупых мужских слез и подвел своеобразные итоги трехлетней военной онлайн-кампании. За истекший срок в ряды виртуальной армии записались целых пять с половиной миллионов "джи-аев" (интересно, а какие потери понесла онлайновая US Army?). Все эти добровольцы выполнили 600 миллионов непростых миссий и провели в боях в общей сложности 60 миллионов часов. Ей богу, с таким энтузиазмом Войну за независимость можно было бы завершить не в восемь лет (1775-1783 гг.), а в восемь недель...

Но вернемся к ненашим солдатам. Сразу после своего запуска четвертого июля 2002 года игра обрела характер международной эпидемии. По всему миру действует около 900 фанатских сайтов игры, а популярность боевика в народных массах настолько велика, что вот уже три года проект держится в пятерке самых успешных MMO-забав. За свой недолгий век America's Army получила пятнадцать боевых наград от влиятельных игровых изданий, провела сотни чемпионатов вроде "Профессиональные солдаты Форта Беннинг против профессиональных геймеров Южной Кореи" и, несомненно, все же окупила вложенные в нее Пентагоном семь миллионов зеленых и шершавых.

Сейчас разработчики в военной академии West Point заняты адаптацией игры к новым технологиям (к недавно лицензированному для нужд проекта Unreal Engine 3, например) и развитием версий для PlayStation 2, Xbox и мобильных телефонов. Статья на *www.americasarmy.com* заканчивается совсем уж невыносимым пафосом: God bless America! Вот ведь зануды... - *Bros.*

Приключения американцев в Европе

Евро-EA переезжает?

В Сеть просочились слухи о том, что европейский офис Electronic Arts (что в Англии) вдруг решил переехать в Женеву (что в Швейцарии). Причины подобной

перемены мест слагаемых покрыты мраком, да и официальная EA по этому поводу проглотила язык и выпучила глаза, мол, "о чем вы, ребята?". Если рокировка и впрямь состоится (профессиональные слухмейкеры, распространившие эту весть, называют датой переезда лето 2006), офисы в Англии уйдут на откуп дочерним разработчикам. Мы не хотим и не будем связывать возможную передислокацию с финансовым положением игровой корпорации - ей сейчас, что называется, "грех жаловаться". Возможно, EA просто планирует завести еще парочку карманных разработчиков, которым тоже нужно рабочее место. Есть и совсем фантастические версии: в скором будущем Туманный Альбион вполне может уйти на дно (глобальное потепление, инопланетяне, террористы, овечка Долли, все дела), поэтому дальновидные разработчики первыми бегут с тонущего корабля. До официального подтверждения или опровержения переезда европейской штаб-квартиры EA мы ничего более интересного сочинить не можем. Уж извините. - ***Bros.***

Месть кубинской наркомафии

Готовится новая партия "мыла"

Сценаристы Universal Studios пьют самый крепкий в округе алкоголь, Эл Пачино рвет немногочисленные волосы, а разменномонеточный рэпер с еще большим старанием начинает надрывать свой грустный голосок. Обеспечила весельем такую компанию студия Vivendi Universal Games. Президент компании Фил О'Нейл (Phil O'Neil), проникнувшись успехом World of Warcraft, надменно заявил о желании продлить жизнь тайтлам Scarface и 50 Cent. "Видите ли, мои эстетствующие друзья, соорудить прибыльную франшизу на пустом месте не так-то просто, поэтому не удивляйтесь, если в анонсах промелькнут Scarface 2, Scarface 3 или Scarface 4", - довольно почесывает пузо О'Нейл. С обожающим махать руками рэпером все еще проще: полубакс зверски популярен в Штатах, а ролик из 50 Cent: Bulletproof наделал порядочного шуму в среде сектантов MTV.

Господин президент объясняет такую агрессивную политику Vivendi Universal Games тем, что последние несколько лет у его компании дела, мягко говоря, шли не в гору. Но теперь, когда более чем успешная бомбардировка рынка проектами калибра Half-Life 2 и World of Warcraft дала возможность ощутить вкус к жизни, VU всеми силами старается растянуть праздник еще на несколько лет. Даже в ущерб своей репутации, решая обмыливать классическую историю Тони Монтана до состояния навязчивого сериала, даром что без подкидышей под дверью, сторонней любви главгероя и томных барышень мексиканской национальности.

Что касается сиквела 50 Cent: Bulletproof, то идея безостановочной стрельбы одного негра по другим не-

Вы анонсируйте, а уж я не промахнусь

Акелла

Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспосабливались к жизни на Марсе, которой стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности- теперь это зависит от тебя.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
- Полнофункциональныйредактор для создания модов

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Reality Pump"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Акелла

грам, да еще под сомнительной ценности саундтрек не впечатляла с самого начала. - *О.Н.*

Vivendi и нереальные технологии

Unreal Engine 3 вновь лицензировали

Мастерство нереальных технологий продолжает впечатлять

Вслед за оглашением коварных планов по надругательству над картиной Scarface Vivendi Universal Games сообщила о подписании со студией Epic Games скромного документа на лицензирование движка Unreal Engine 3. Согласно пресс-релиза, припрятанная в кармане VU технология станет базовой для PC- и приставочных проектов "поколения некст".

Первые игры на чудо-моторе, создаваемые для Vivendi сторонними командами, появятся только в следующем году.

Пока нет даже намеков на их название, жанровую ориентацию или имена разработчиков (чтобы хотя бы иметь представление, в какую сторону копать). - *О.Н.*

Ubi наносит ответный удар

Из EA с любовью

В то время как неугомонная EA вынашивает планы о поглощении активов Ubisoft, французская команда решила воспользоваться партизанской тактикой точечных ответных ударов. Первой из таких контратак стало отщипывание от коллектива Electronic Arts одной из самых боеспособных его составляющих. Йон Розенблат, европейский экс-менеджер EA по продвижению футбольных симуляторов, стал директором Ubisoft по маркетингу в Великобритании. Впрочем, к обязанностям мистера Розенблата отнесены также курирование служб сервиса пользователей и пиар-подразделений филиала. Напомним, до этого кресло Йона занимал Джон Паркес, пребывающий ныне в парижской штаб-квартире Ubi на должности маркетингового директора в странах Европы, Азии и Африки. Интересно, что думает по поводу этого, определенно нижепоясного удара руководство Electronic Arts? - *Bros.*

Йон на рабочем месте

И вновь предположения...

Age of MMOG

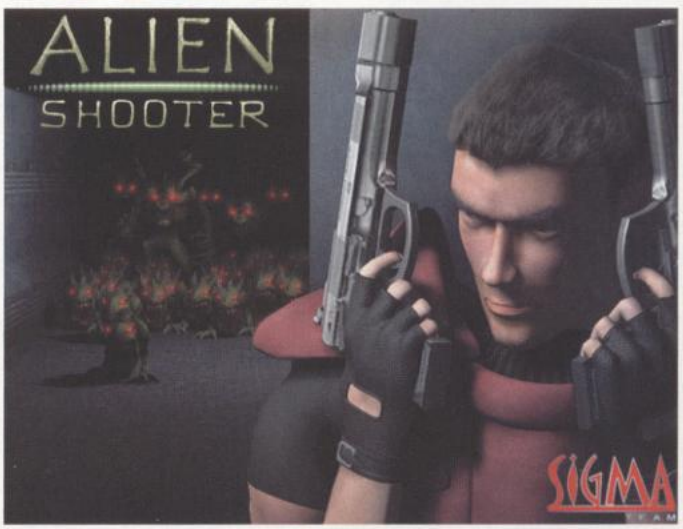
Чем знаменита Ensemble Studios? Каждый годовалый пацан ответит, что парни из этой команды делают превосходные стратегии в реальном времени, отличающиеся, помимо прочего, еще и невероятной страстью к историзму. Age of Empires, Age of Empires 2 и Age of Mythology давно и прочно закрепили за ES ярлык "strategy only". Такое случается, и девелоперы переживают подобные вещи ничуть не меньше, чем актеры - невольники одного амплуа. Впрочем, если служителям Мельпомены для смены имиджа необходимо найти, по крайней мере, благосклонного режиссера, а тому, в свою очередь, отыскать сговорчивого продюсера, то разработчику достаточно лишь захотеть сделать что-нибудь толковое и действительно не похожее на предыдущие вещи. А потом уже идти искать все того же сговорчивого продюсера, то бишь публикатора.

А ты записался в Ensemble Studios?

По-видимому, именно на такой шаг решился коллектив Ensemble Studios. Несмотря на то, что официалы фирмы не проронили ни слова о смене профессиональной ориентации ES, аналитики уверенно делают вывод о том, что девелоперы задумали выпустить массовую многопользовательскую ролевую игру. Повод для размышлений был зарыт в объявлении о поиске рабочих рук старшего программиста серверов. Согласно текста документа, программеру придется трудиться над кросс-платформенным проектом, активно использующим движок Unreal. О жанровой принадлежности и прочих существенных подробностях продукта пока что не сказано ничего. Поэтому договоримся следующим образом: мы следим за Ensemble, а вы - за нашими сводками, ок? - *Bros.*

Стрельба по чужим от заката до рассвета

На Запад, на Запад



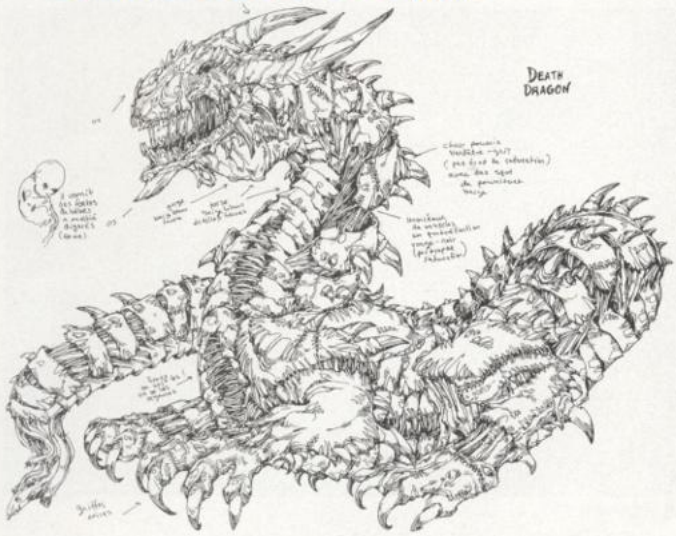
Убей чужого, спаси человечество!

Вслед за отважной высадкой "космических рейнджеров" на английское побережье подоспела партия других отечественных смельчаков. И опять же, как в случае с рейнджерами, разрыв между российским релизом и английским составил пару лет.

Как бы-то ни было, компания Dusk2Dawn Interactive, практически тезка одного родригесовского фильма, без лишнего шума объявляет о выходе "нового орденоносного шутера" Invasion Earth. Не удивляйтесь, если этот тайтл вам ничего интересного не говорит. Это всего лишь Alien Shooter аркада, настолько же безмозглая, насколько и увлекательная. Создали ее отечественные разработчики из Sigma Team. На бешеный успех рассчитывать, конечно, не приходится, но пару баксов Dusk2Dawn она принести должна. - *О.Н.*

Реанимация прошла успешно

SF договаривается с прицелом на будущее



Strategy First - издатель таких примечательных тайтлов, как Disciples: Sacred Lands, Kohan: Immortal Sovereigns, Galactic Civilizations - представил публике нового партнера. Согласно до невозможности глобальному соглашению европейская корпорация Lago srl (такое странное название оттого, что компания итальянская) будет в течение ближайших девяти месяцев заниматься дистрибуцией десятка новых тайтлов Strategy First.

Директор по европейским операциям S1 Стюарт Брейбук поспешил заверить общественность, что заключенное дистрибьюторское соглашение - лишь начало большого совместного пути двух компаний. Не остался в долгу и Вирджилио Биксио из Lago srl. По словам этого босса, постоянно прибавляющее в весе портфолио тайтлов S1 в совокупности с агрессивной сбытовой политикой его собственной фирмы есть формула коммерческого успеха.

К слову сказать, договор с Lago - продолжение реанимации едва не почившего в бозе издательства. После покупки в апреле Strategy First группа Silverstar Holding сплошь и рядом практикует покупку компаний производящих игрушки типа "pay-to-play" (например, тайтлы Fantasy Sports Inc.). Приобретение Strategy First предоставило SH по сути неограниченную свободу маневра на рынке платных игрушек. О последнем всегда мечтал генеральный директор Silverstar Клайв Кабацник, отмечавший, что кратчайший путь к непрекращающемуся росту капитализации - работа с возмездным мультиплеером и прочими вещами, позволяющими сначала продать товар, а потом еще и брать за него некий аналог ренты.

Жить стало лучше!

Акелла

SACRED UNDERWORLD

Князь Тьмы

подземелья Анкарии

КРИ 2005 Лучшая компания-локализатор

ASCARON

pc cd-rom

Зло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демоница (Daemon) и гном (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!

- И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- 30 абсолютно новых видов кровожадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2005 "Ascaron"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Akella

Напомним, покупка SF произошла через несколько месяцев после появления информации о наличии в бизнесе компании некоторых признаков несостоятельности. От банкротства издательство было спасено - в лучших романтических традициях - МЧСовцами из Silverstar Holding. Последние оплатили пятимиллионные долги Strategy First и предотвратили бегство из-под ее крыла ряда разработчиков (хотя Techland, например, кризисменеджерам остановить не удалось). Кроме того, уже вступив в законные права собственника, Silverstar передала $600 тыс. и 400 тыс. акций SH наиболее упертым кредиторам. Так состоялось вызволение Strategy First из глубокой долговой ямы. - ***Bros.***

Пока что только запятые

S.T.A.L.K.E.R. Forever

Есть кто живой?

Виртуальная экскурсия по городу Припять радиоактивной области вновь (увы) откладывается. Согласитесь, что удивительного в этом сообщении уже довольно мало. А ведь релиз S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl первоначально был запланирован на 2003 год. Но GSC Game World неутомимо продолжает кормить нас обещаниями и новыми сроками (II квартал, нет, постойте, лучше IV) своего чернобыльского долгостроя. Стиль разработки, кстати, вплотную приблизился к бесконечному цирку "3D Realms DN Forever", только украинцы продолжают подбадривать грустных игроков списками нововведений, в то время как западные девелоперы уже и это забросили.

Итак, новая дата релиза... не объявлена. Сложнее говоря: when it's done. По словам сотрудника GSC, в данный момент команда корпит над концовкой сюжета, и, лишь когда в конце поставят точку, возможно, объявят очередной новый срок. Но вот еще что интересно: полномасштабная рекламная компания S.T.A.L.K.E.R. начнется примерно за полгода до дня "икс". Придется вам следить за рекламой на наших страничках. - ***О.Н.***

Мелкий фетиш любителей mystики

Подарки для ограниченных

Mystика

Пока студия Cyan Worlds семимильными шагами двигается к сентябрьскому релизу Myst V: End of Ages, отлавливая по пути баги и наспех зашпаклевывая неровности, Ubisoft решила предъявить опись содержимого коробки Myst V: End of Ages Limited Edition. Сразу оговоримся, что стандартных пятидолларовых футболок с логотипами игры на спине не будет, как не будет и китайского производства фигурок персонажей.

Зато обещано 22-минутное видео, рассказывающее о предыдущих частях Myst. Фактически, история путешествия легендарного тайтла из заросших сорняками времени глубин 90-х к позолоченному трону с подставкой для кока-колы нынешнего сегодня.

Вторым подарком идет оригинальный саундтрек игры, предназначенный сугубо для ценителей неторопливого эмбиента. Чуть менее любопытной кажется подборка коллекционного арта, посвященного опять же миру "Миста". И, конечно же, не забудут положить путеводитель по последней игре серии, с подробным описанием секретов и решением головоломок. Но как раз он, надеемся, настоящим фанатам абсолютно ни к чему. - ***О.Н.***

Свято место пусто не бывает

Шоу маст и маст

Место встречи снаружи

Дорогие читатели, электронно-развлекательным шоу по-прежнему не счесть числа! На смену невинно убиенному в апреле CMP Media European Computer Trade Show (ECTS) пришла новая сила - мероприятие с более лапидарным (кратким то есть) названием "Games Market Europe". Поскольку место встречи игроделов действительно изменить нельзя, то коммерческий тусняк снова будет проходить в достопочтенном Лондоне. Время купеческого схода - текущее лето. Среди заявленных участников значатся такие мейджоры, как Ubisoft, Codemasters, Buena Vista Games и большой спец по массовому мультиплееру - NCsoft. Последние начнут выставлять свой товар 31 августа - 1 сентября в Business Design Center столичного Айлингтона.

...и изнутри

Организатором нового действа выступает Энди Лэйн - бывший директор шоу. Примечательно, что серьезную поддержку Games Market Europe будет оказывать и организация Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA), ранее едва ли не своими руками задушившая ECTS через создание собственного, более удачливого шоу EGN. Впрочем, за те "неблаговидные" дела ассоциация уже ответила: ELSPA пришлось отменить проведение EGN и еще одного мероприятия - Game Stars Live - в связи с отсутствием спонсорской поддержки.

Тем временем мистер Лэйн не может нарадоваться на свое новое детище. "Начало просто блестящее! - отмечает менеджер в пресс-релизе действа. - Мы заручились поддержкой представителей всех секторов игростроя. И сейчас Games Market Europe находится на стадии заключения и шлифовки партнерских соглашений с многочисленными большими и малыми компаниями".

Дополнительную информацию по вопросу участия в проведении Games Market Europe можно найти по адресу *www.gamesmarketeurope.com*. - ***Bros.***

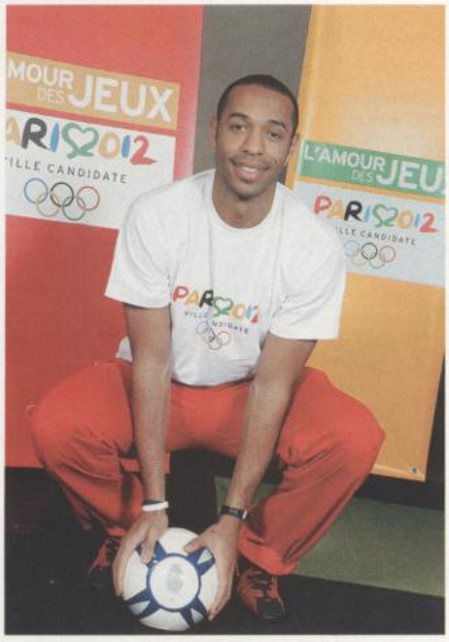
Из арсенала Konami

Тьерри Анри - лицо Pro Evolution Soccer 5

Компания Konami of Europe и бомбардир "Арсенала" Тьерри Даниэль Анри решили продолжить славные традиции бренд-сотрудничества. Лидер французской сборной (по совместительству) вновь потрудится в качестве "лица" спортивного симулятора Pro Evolution Soccer, постаравшись обеспечить пятой части "мечты ленивого футболиста" бестселлерское будущее. В прошлый раз ему это удалось: уже в первый день продаж фаны раскупили более 1,5 миллиона экземпляров Pro Evolution Soccer 4.

Впрочем, дело, конечно, не только в личной харизме Анри, но и в весьма серьезном уровне реализма геймплея. Будем надеяться, что команда девелоперов Шинго Такацука не изменит традициям сериала, и намеченный на грядущую осень релиз Pro Evolution Soccer 5 (платформы PC, PlayStation 2 и Xbox) не разочарует поклонников. - ***Bros.***

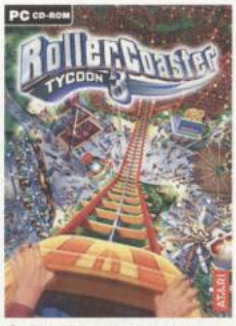
⬇ У игры такое вот лицо



Не хочешь - заставим

Рекламно-диснейлендовский магнат

Компания Atari решила добавить к своему RollerCoaster Tycoon 3 не совсем обычную "заплатку". Целью апдейта станет имплантация в экономический симулятор небезызвестной рекламной технологии от фирмы Massive Inc. Пропатченная игра займется генерацией многочисленных рекламных сообщений и сбором информации об эффективности пиар-кампании.



⬆ Тут бы и рекламку страховой компании неплохо ввернуть

Вызывает некоторое недоумение принудительность хирургического вмешательства Atari/Massive. Дело в том, что каждый из нас сможет уклониться от установки нежелательного дополнения, лишь поставив крест на дальнейшем "патчевании" игры и установке адд-онов.

Таким образом, бестселлеру Atari не удалось избежать продукт плейсмента. Та же участь ранее постигла ряд игр Ubisoft, Funcom и Skyworks Technologies. - ***Bros.***

Аутсорсеры идут

Реалии индустрии

Amritt Ventures - специализирующееся на корпоративном консалтинге агентство - опубликовало доклад, основывающийся на исследованиях проблем сегодняшнего аутсорсинга. Под последним страшным словом понимается привлечение какой-либо организацией труда по(ту)сторонних сотрудников и даже целых коллективов.

⬅ Гуннжан Багла констатирует

Согласно результатам изысканий Amritt Ventures, все большее число девелоперов прибегают к помощи не числящихся в их штате коллег. Более 260 фирм-разработчиков заявили о намере-

К О М П А Н И Я
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов
- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО
- удобная и надежная связь
- бесплатная доставка
- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более **100 минут** разговора с различными **регионами России**
- или **130 минут** разговора с **Израилем**
- или **150 минут** разговора с **Европой, Америкой, Канадой, Австралией**
- или более **300 минут** разговора с **Москвой или Санкт-Петербургом**

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера "Ж"
тел./факс: +7 (812) 970-1834
+7 (812) 326-1286
www.telekom.ru
e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459
+7 (095) 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru
e-mail: sale@telekom.ru

Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают справочно-информационные услуги (справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

нии увеличить в наступающем году долю аутсорсинга в своей деятельности. И лишь 11% директоров-респондентов решили категорически отказаться от привлечения "левых" девелоперов.

По данным агентства, наиболее востребованными на аутсорсерском рынке специалистами являются геймхудожники (за ними бегает 81% девелоперов). Далее в списке следуют программисты. Среди причин, по которым девелоперы прибегают к посторонней помощи, значатся желание сэкономить (названо 34% респондентов) и банальная нехватка собственных рабочих рук (30%).

Как выяснилось, чаще других используются девелоперские услуги аутсорсерских фирм Китая (42% руководителей игростроя доверяют только тамошним умельцам) и Индии (популярны среди 38% респондентов).

Тем не менее, не все так замечательно в отношениях между работодателями и исполнителями. 38% девелоперов признались, что боятся потерять контроль над проектами, переданными в чужие руки. Для 32% непреодолимым препятствием на пути к аутсорсингу является так называемый языковой барьер. 22% опрошенных готовы постоянно переживать из-за качества доверенного аутсорсерам продукта.

Как отмечает в своем докладе Гунжан Багла - руководитель отдела исследования практики игровой промышленности в Amritt Ventures - "сегодняшнее отношение девелоперов к использованию аутсорсинга свидетельствует о желании больших и малых коллективов разработчиков в кратчайшие сроки выйти на международный рынок и не отстать в освоении сектора игрушек нового поколения". - ***Bros.***

Объединенные полураспадом

Про Valve Software и крепкое дистрибьюторское плечо

Не долго поплакав о разрыве с дистрибьюторами Vivendi Universal Games, команда Valve Software предложила дружбу издательскому колоссу Electronic Arts. Новое партнерское соглашение по вопросам дистрибуции и паблишинга было анонсировано 19 июля.

Транснациональное издательство опубликует Half-Life 2: Game of the Year (Half-Life 2, Counter-Strike: Source, Half-Life 2: Deathmatch и Half-Life: Source в одной коробке), Counter-Strike Source и версию Half-Life 2 для мегаящика Билли Г. Первые два тайтла будут изданы уже этой осенью.

Как отмечается в пресс-релизе Valve, с тех пор, как на нашу бренную землю ступила нога Его Величества Халф-Лайфа Первого, компания успела продать более 18 миллионов дисков со своими играми. Предполагается, что комбинация из продуманной системы дистрибуции EA, таланта разработчиков Valve и давно уже сформировавшейся армии фанатов творчества девелопера позволит в короткие сроки развить успех обеих компаний.

Не бойся, Гордонушка, это еще не конец света

Кстати, Valve - далеко не первая команда, желающая оценить преимущества программы сотрудничества "EA Partners". Помимо множества разработчиков "средней руки", с Electronic Arts успешно сотрудничают такие создатели хитов, как Lionhead Studios и Digital Illusions (последняя недавно пошла еще дальше и запродалась EA). В региональных программах партнерства участвуют Capcom, Koei, Namco, LucasArts и Square Enix. В обмен на отчисления от прибыли эти компании получают самую широкую дистрибьюторскую и маркетинговую поддержку EA. - ***Bros.***

Карл у Клары...

Majesco пойдет под суд

Ай-ай-ай, Карл, опять ты вешаешь лапшу на уши

Юридическая фирма Milberg Weiss Bershad & Schulman LLP будет представлять интересы акционеров паблишария Majesco Entertainment Company. Обиженные совладельцы игродела намерены отсудить у него возмещение убытков, причиненных им в результате резкого падения стоимости ценных бумаг компании. Кроме самой Majesco, по мнению пострадавших, персональную ответственность за кризис должны понести бывшие и действующие руководители фирмы, а именно Карл Янковски (его увольнение стало одним из поводов для дальнейшего снижения котировок акций издательства), Ян Э. Чейсон и Джесс Саттон.

Последние обвиняются в том, что обещали акционерам стабильный рост прибылей компании в финансовом 2005 году (напомним, 2004 финансовый год Majesco просто поразил участников рынка своей златоносностью). Между тем, как отмечают адвокаты, топ-менеджеры не могли не знать, что коммерческий успех издательства во второй половине финансового 2005 должен был смениться серьезным спадом оборотов. Ведь именно в это время ритейлеры начинают возвращать непроданные диски либо прекращают закупки, реализуя солидные запасы игр.

Кроме того, как отмечается в иске, "Янковски и Ко.", "прекрасно сознавали, в то время как акционеры пребывали в полных непонятках, что Advent Rising and Psychonauts (продукты, на которые Majesco очень и очень рассчитывала) не оправдывают ожиданий ни игроков, ни бухгалтерии паблишера". И, дескать, без успеха этих двух тайтлов на какие вообще сверхприбыли могли надеяться господа-арестанты - тьфу, тьфу, тьфу - ответчики?

Поэтому, как полагает Milberg Weis, суммарная стоимость активов Majesco ($75 млн. на конец января 2005) была бы намного выше, кабы боссы издательства вели себя честно по отношению к инвесторам.

И не надо тут кричать "не вижу логики"! Посмотрим, какие представления о логике царствуют в закоулках буржуинской юстиции. Может, и впрямь, скажи

Psychonauts. Что-то не то творится с индустрией. Стоит кому-то сделать отличную игру, и она обязательно не оправдывает чьих-то коммерческих ожиданий

Янковски, что скоро всему будет полудефолт, акции Majesco тут же взлетели бы, помноженные на индекс откровенности?

Между тем, Majesco, кажется, заняла глухую оборону и не комментирует претензии акционеров. Стоимость акций издательства находится на уровне $3,46 за штуку, что не располагает к особому веселью. - *Bros.*

Встреча с Лысым откладывается

И это еще полбеды, Лариса тоже задерживается

Только-только начав демонстрацию подробностей из жизни Ларочки Крофт и нестандартных методов работы лысых убивцев, Eidos Interactive вульгарно отодвигает даты релизов Lara Croft Tomb Raider: Legend и Hitman 4: Blood Money. Теперь уже вам (да и нам, разумеется) придется ждать начала 2006 года, скрашивая ожидание трейлерами да скриншотами.

Не очень-то расстраивайтесь, никуда вам от меня не деться

Кому в начале 2006, а кому и прямо сейчас

Что же подвигло Eidos отложить отгрузку в магазины двух своих наиболее тяжеловесных и ожидаемых проектов? "Мы хотим сделать наши игры максимально качественными и отполированными (бархатной тряпочкой - прим. О.Н.)", - радостным голосом вещает сотрудник Eidos со странным именем Аноним. Знаем, что это уже давно набило оскомину на глазах и барабанных перепонках, но других объяснений предложить не можем. - *О.Н.*

Я с детства склонен к перемене мест

Ромеро поплыл вольным стилем

Великий Джон Ромеро явно не любит проставляться перед коллегами. Не став дожидаться очередной годов-

ИНТЕРНЕТ в центре Москвы
лучшие условия подключения к сети RiNet–Центр
кабельная инфраструктура в районах ЯКИМАНКА, ЗАМОСКВОРЕЧЬЕ, ДОНСКОЙ, ДАНИЛОВСКИЙ
ВЫДЕЛЕННЫЕ КАНАЛЫ с неограниченным трафиком от $20!

БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ НОВЫХ АБОНЕНТОВ
подробности: www.rinet.ru
круглосуточно: (095) 232-1730 238-3922
в ответе за тех, кого подключили...
RINET Internet Service Provider

Когда-то Ромеро дружил с KillCreek...

щины своего пребывания в штате Midway Entertainment (туда мистер Ромеро оформился в октябре 2003), автор DOOM, Daikatana и много еще чего прихватил трудовую книжку, супругу Ралуку и отправился на краткосрочный отдых с неопределенной датой окончания.

Поскольку никто из нас, уверены, не сомневается в том, что Большой Джон вовсе не променял игрострой на молодую красавицу жену, и нынешний тайм-аут - лишь затишье перед креативной бурей, стоит задаться иным вопросом: как скажется отставка Джона Ромеро на разработке проекта Gauntlet: Seven Sorrows? Судя по опубликованному в Сети "последнему прости" Ромеро, никак не скажется. Девелопинг Seven Sorrows не сбавит в активности, и тайтл, как и обещалось, появится на буржуинских прилавках уже грядущей осенью.

Новостная служба "Навигатора" будет тщательно отслеживать потоки информации и колебания великой силы, дабы вовремя уведомить уважаемых читателей о том счастливом моменте, когда наш уважаемый Джон вновь заглянет на биржу труда. **- *Bros.***

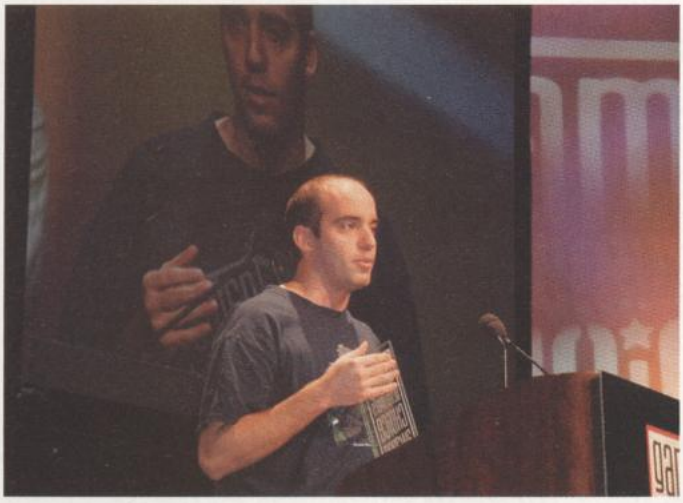
Волшебная сила электронного искусства

Дага Черча соблазнили Лос-Анджелесом

Да-с, если кто и любит побахвалиться, то это официалы из транснационального игродела Electronic Arts. Причем, надо признать, нередко они имеют все основания сочинять оды собственным талантам. Возьмем, к примеру, хедхантерскую смекалку EA. Буквально на днях кадровики корпорации вытащили невод если не с китом, то уж точно с акулой девелоперского пера.

В качестве "улова" выступил небезызвестный Даг Черч - матерый программер, дизайнер и менеджер, немало потрудившийся на благо студий Looking Glass и Ion Storm. В частности, на совести мистера Черча такие блокбастеры, как Ultima Underworld, Thief, System Shock и Deus Ex. Отныне ему уготована участь исполнительного продюсера лос-анджелесского отделения EA.

Главный калифорнийский электроник



Согласно пресс-релиза Нила Янга - вице-президента и генерального менеджера EA Los Angeles, - основным занятием господина Черча станет формирование и реализация стратегии по дальнейшему развитию калифорнийской студии.

Напомним, до мая 2005 года славный парень Даг работал на Eidos Interactive, выполняя широкий спектр креативных и технических обязанностей. В 2004 году ему было поручено довести - совместно с Crystal Dynamics ("дочка" Eidos) - до ума дизайн очередной Tomb Raider и осуществить всю предпроизводственную подготовку проекта.

Также господин Черч является активным членом девелоперского сообщества. Он занимает руководящую позицию в Game Developers Conference и принимает регулярное участие в работе Experimental Gameplay Workshop (мастерская экспериментального геймплея) и Indie Game Jam. **- *Bros.***

Без световой шашки в дамки

LucasArts раздувает штаты

После серьезного спада активности внутреннего девелопинга, отказа от разработки нескольких тайтлов, включая Sam & Max 2, и увольнения части сотрудников компания LucasArts начала постепенно приходить в себя. Базис стратегии развития команды составит наращивание оборотов внутренних разработок. Штаты девелоперов LucasArts подрастут до 150 штыков (с 60-70 сегодняшних), аутсорсерские схемы будут сведены к минимуму. Кроме того, девелопер намерен максимально разнообразить свое тайтловое "меню", которое стало слишком уж Star Wars-центричным. Разбавить джедайскую тематику сможет эксплуатация темы Индианы Джонса и несколько абсолютно новых игровых проектов. **- *Bros.***

Пожалуй, надо менять имидж

Хулиганы не пройдут!

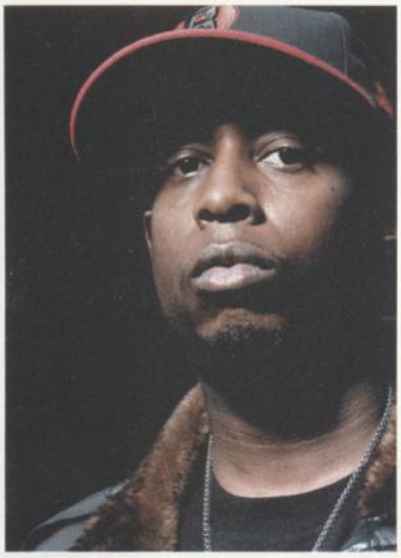
Нью-йоркский депутат против Getting Up

М-р спикер доволен

Не любят все же политики изобразительное искусство. Не любят. Каждый по-своему, но не любят. Если советские боссы могли с легкостью раскатать бульдозерами целую выставку модернистов, то их американские коллеги вооружаются куда более либеральными приемами.

Так, спикер городского совета Нью-Йорка Питер Ф. Валлоун подверг резким нападкам компанию Atari, собирающуюся выпустить игру под названием Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (выйдет на PC и консолях). Тайтл будет посвящен приключениям страстного поклонника граффити, мечтающего оставить след своего баллона на самых наглядных местах родного города.

Стоит ли говорить, что депутат "Большого яблока" всерьез испугался за стены и крыши вверенного ему города и поспешил обвинить команду Atari в пропаган-



Не всяк талиб афганец

де мелкого хулиганства? Очевидно, не стоит, потому что именно так этот мен и поступил.

По мнению Валлоуна, игры, подобные Getting Up, искажают подростковые представления о добре и зле, создают иллюзию допустимости противоправного поведения и учат избегать заслуженного наказания. Советник выразил твердую убежденность в том, что общество должно показать социально безответственным корпорациям - праведные бюргеры не одобряют тех, кто плодит "панков" и "уголовников".

Впрочем, закавыченные слова оказались далеко не самыми суровыми. Глава городских депутатов не погнушался игрой слов и пообещал Atari море непередаваемых ощущений "Company Under Pressure" ("прессингуемой компании, компании, на которую оказывается давление"). А еще советник зачем-то поблагодарил Atari за "неоценимую помощь обществу".

Кроме того, господин Валлоун успел поупражняться в эпистолярном жанре, уведомив председателя Atari Бруно Боннелла, что тот еще не знает, с кем связался. Правильнее сказать, мистер Боннелл уже в курсе, что имеет дело с весьма упорным и ответственным сыном NY. Дело в том, что именно под чутким руководством Питера Ф. Валлоуна Нью-Йоркский комитет общественной безопасности удвоил штрафы за нанесение граффити и запретил продавать краскоспрей лицам моложе 21 года.

Так что заваривается очень и очень крутая каша, которую далеко не каждый игростроевец проглотит. Впрочем, Atari не отчаивается и даже анонсирует приятные подробности процесса разработки игры. Например, совсем недавно выяснилось, что озвучание Getting Up станет одним из самых качественных в истории гейм-девелопинга. На помощь Талибу Квели, пересадившему главгерою собственные голосовые связки, пришли голоса Адама Веста, Шона "P. Diddy" Комбса, Розарио Доусона, Британи Мерфи, Джорджа Гамильтона, The RZA и ряда других небезызвестных йоу-личностей. - ***Bros.***

Таким только дай волю

Интерактивные развлекательные системы
- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

Аудиовизуальные развлекательные системы
- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Системы спутникового и цифрового ТВ
- Фильмы и программы на DVD и CD

Инновационные электронные развлечения
Системы «Умный Дом»

24—27 НОЯБРЯ 2005
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

HC&I
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Генеральный информационный спонсор: Радио РОКС
Официальный партнер: РАТЭК
Информационная поддержка:
Mobile News, PC Gamer, PC Игры, Play, Stereo&Video, Т3, Total Film, АудиоМагазин, Жилая Среда, Игромания, Компьютер-Price, Мир ПК, Мир Фантастики, Навигатор Игрового Мира, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет, Электроника: производство и торговля, Эра DVD
Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, price.ru

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»
тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089
e-mail: info@real-fair.ru

www.real-fair.ru

Смотри. Слушай. Играй.

Квартальный план

Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра не симпатичны. Ждут хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

Серия "X" для поклонников космосимов - то же самое, что вода для бедуина. То есть все и немного сверх того. Разумеется, темна вода во облацех, но мы верим, что X3: Reunion выйдет именно в указанные сроки. За что и будем держать пальцы X (крестом).

1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.
2 Редакция не несет ответственности за пылевые бури на Марсе, ежиков в тумане и переносы сроков релизов.

ACTION

Игра	Издатель	Когда
Chrome Specforce	Deep Silver	19 августа
Jaws Unleashed	Majesco Entertainment	23 августа
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Oxygen	26 августа
The Suffering: Ties That Bind	Midway Games	1 сентября
Neuro Hunter	Deep Silver	2 сентября
Bet On Soldier	Digital Jesters	9 сентября
Ultimate Spider-Man	Activision	13 сентября
Evil Dead Regeneration	THQ	23 сентября
Sniper's Elite	Ubisoft	23 сентября
Crime Life: Gang Wars	Konami	30 сентября
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway Games	3 октября
Pac-Man World 3	Namco	3 октября
Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	4 октября
Vietcong 2	2K Games	4 октября
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	4 октября
Stargate SG-1: The Alliance	JoWooD	7 октября
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	11 октября
Stubbs the Zombie in "Rebel without a Pulse"	Aspyr	17 октября
Half-Life 2: Aftermath	Electronic Arts	31 октября
Serious Sam II	2K Games	31 октября

STRATEGY

The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	1 сентября
Dragonshard	Atari	20 сентября
Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault	THQ	23 сентября
Rome: Total War - Barbarian Invasion	SEGA	30 сентября
Rise & Fall: Civilizations at Wa	Midway Games	3 октября
Heart of Empire: Rome	Deep Silver	14 октября

SIMULATION - SPORTS

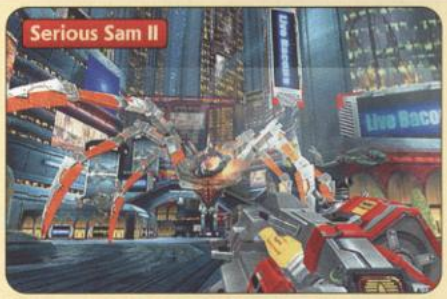
MotoGP 3: Ultimate Racing Technology	THQ	2 сентября
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	26 сентября
X3: Reunion	Deep Silver	30 сентября
NBA Live 06	Electronic Arts	1 октября
The Movies	Activision	4 октября

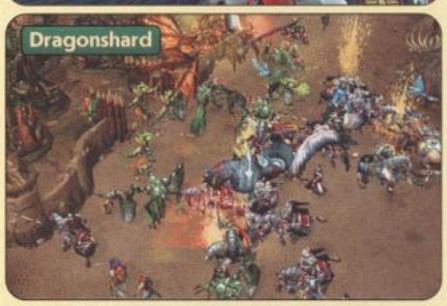
RPG - ADVENTURE

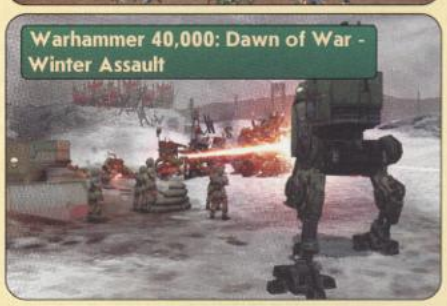
Neverend	Dusk2Dawn Interactive	31 августа
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	1 сентября
Fahrenheit	Atari	6 сентября
Myst V: End of Ages	Ubisoft	30 сентября

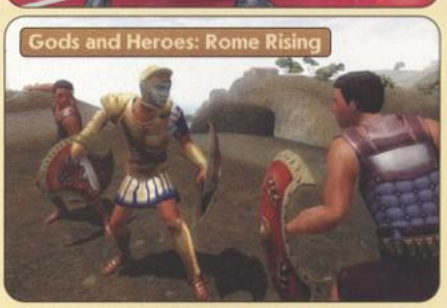
ONLINE

Ultima Online: Mondain's Legacy	Electronic Arts	30 августа
EverQuest II: Desert of Flames	SOE	16 сентября
Irth Online	N/A	30 сентября
Gods and Heroes: Rome Rising	N/A	31 октября
Tactica Online	N/A	31 октября









Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
Barbie: Принцесса и нищенка	Barbie as The Princess & The Pauper	Learning	1C	N/A	30 сентября 2004
	Hidden & Dangerous 2	Shooter	1C	7.8	23 октября 2003
Metalheart: Восстание репликантов	Metalheart: Replicants Rampage	RPG	Акелла	N/A	Мировая премьера
	Powerdrome	Arcade/Racing	Новый Диск	N/A	Мировая премьера[1]
	Second Sight	Action	1C	6.7	15 февраля2005
Арденны 1944	1944: Battle of the Bulge	Strategy	1C	N/A	1 апреля 2005
Багги: Короли бездорожья		Arcade/Racing	Акелла	N/A	Мировая премьера
Дорога смерти		Arcade/Racing	Новый Диск	N/A	Мировая премьера
Земля 2160	Earth 2160	Strategy	Акелла	см. в номере	Мировая премьера[2]
Космофлот. Военное поколение	Universal Combat	Action	Акелла	4.7	5 февраля 2004[3]
Курс на Окинаву		FlightSim	1C	см. в номере	Мировая премьера[4]
Ловец душ	Soulbringer	RPG	Новый Диск	8.8	Июнь 2000
Охотники за антиквариатом	The Great Art Race	Strategy	Акелла	N/A	Мировая премьера
Психотоксик: Врата Ада	Psychotoxic: Gateway to Hell	Shooter	1C	см. в номере	Мировая премьера
Путешествие Алисы		Квест	Акелла	N/A	Мировая премьера
Рыцари хаоса	Chaos Legion	Action	Акелла	7.1	11 ноября 2003
Спецназ Антитеррор. Миссия на Балканах		Shooter	Медиа-Сервис 2000	N/A	Мировая премьера
Спецназ: Операция Антитеррор	Terrorist Takedown: Payback	Arcade	1C	N/A	Апрель 2005

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Акулы биллиарда 2	Pool Shark 2	Спорт	Новый Диск	Август	12 ноября 2004
Антикиллер		Action	Новый Диск	Август	Мировая премьера
Велиан		FPS	Бука	Август	Мировая премьера
Army Racer	Army Racer	Arcade/Racing	Play Ten Interactive	Сентябрь	Мировая премьера
Bet On Soldier	Bet On Soldier	FPS	Бука	Сентябрь	Мировая премьера
The Heritage of Kings - Nebula Realm	The Heritage of Kings - Nebula Realm	Strategy	Новый Диск	Сентябрь	24 июня 2005
Worms 4: Mayhem	Worms 4: Mayhem	Action	Бука	Сентябрь	Июль
Корсары 3		RPG	1C	Сентябрь	Мировая премьера
Ночной Дозор Racing		Arcade/Racing	Новый Диск	Сентябрь	Мировая премьера
Охота за артефактом		Arcade/Racing	IDDK Group	Сентябрь	Мировая премьера
Петька 6: Новая реальность		Квест	Бука	Октябрь	Мировая премьера
Метро-2		FPS	Бука	Октябрь	Мировая премьера

Second Sight.
Ревью в номере
05'(96) 2005

Прикованный наручниками к кровати Джон Ваттик очнулся в охраняемой палате. И сразу же избавился чуть ли не силой одной воли от браслетов. Легкое движение руки - и замок двери открылся. Эге! Да наш герой явно в ладах со спецспособностями. Не зря в стартовом ролике намекали на секретные опыты.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. МАЙ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

Jewel Case

Lego Star Wars: The Video Game **(Новый Диск)**
Metalheart **(Акелла)**
Earth 2160 DVD **(Акелла)**
Metalheart DVD **(Акелла)**
BloodRayne **(Новый Диск)**
Крутящий момент **(Акелла)**
Xenus: Точка кипения DVD **(Руссобит-М)**
Barbie: Принцесса и Нищенка **(1C)**
Рыцари хаоса **(Акелла)**
Sid Meier's Pirates! **(1C)**

DVD-Box

Battlefield 2 **(Софт Клаб)**
Sims 2: University **(Софт Клаб)**
World of Warcraft **(Софт Клаб)**
Empire Earth II **(Софт Клаб)**
Sims 2 **(Софт Клаб)**
SWAT 4 **(Софт Клаб)**
Warcraft 3: Reign of Chaos **(Софт Клаб)**
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay - Developer's Cut **(Софт Клаб)**
Starcraft + Broodwars **(Софт Клаб)**
Half-Life 2 **(Софт Клаб)**

Космофлот. Военное поколение
Ревью в номере 04'(83) 2004

Курс на Окинаву.
Читайте ревью в номере

Земля 2160.
Читайте ревью в номере

Когда разработчик не знает, что ему делать, он обычно делает все. Эта истина лишний раз подтвердилась после того, как довольно известная своей серией игр Battlecruiser студия 3000AD выпустила игру Universal Combat. В игре смешались самые распространенные жанры, она даже заявлена как (задержите дыхание) Simulation Strategy RPG *(на самом деле - чистой воды Action - прим. ред.)*. Ни больше ни меньше. Заявка серьезная, поэтому сосредоточимся на деталях.

Итак, вот кем можно быть в игре (начинайте загибать пальцы): командиром большого звездного корабля, пилотом планетарных сил, морпехом, медиком и так далее, всего около десятка разных специальностей, и это не считая расы и касты.

Игорь БОЙКО

ЧЕШИРСКАЯ ШТУЧКА

Жанр Action / Adventure **Издатель** Buena Vista Games, snowball.ru, Новый Диск **Разработчик** Disney Interactive, Traveller's Tales
Русское название Хроники Нарнии. Лев, Колдунья и Волшебный шкаф **Дата выхода** Рождество 2005 **Сайт** www.t-tales.com/games.htm

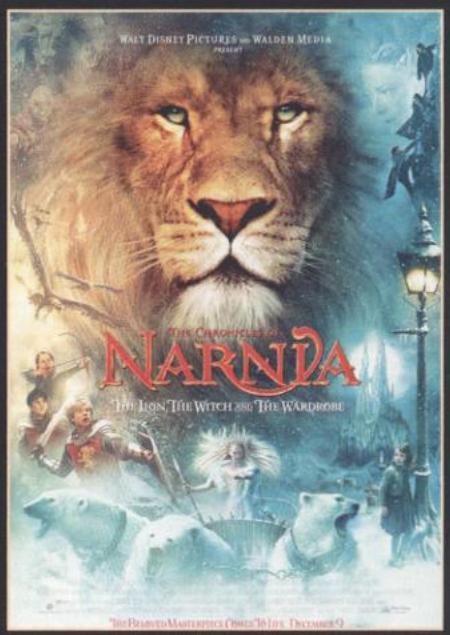
Да, дело было в Чешире, в славном городке Натсфорд, что в восемнадцати милях к юго-западу от полного пролетарских и сексменьшинских традиций Манчестера. Сразу поспешу попросить у тебя, читатель, прощения. Наснимал я в этой поездке множество прелюбопытнейших фотографий, но умудрился посеять в отеле фотоаппарат, поэтому - увы, подтвержденных фотками приколов не будет. А приколы были, например, в Манчестере, где мы провели ночь перед поездкой в "деревню", мне довелось заснять вполне стационарное объявление местных властей о том, что "за этой чертой заканчивается территория, где можно употреблять алкогольные напитки на улице". Также в очередной раз я подивился морозоустойчивости англичанок, которые, несмотря на ночной двенадцатиградусный колотун, щеголяли по центру Манчестера в весьма и весьма открытых одежках. Правда, перемещались они в основном перебежками, из одного бара в другой. Увеселительные заведения дружно позакрывались в час ночи, которую приглашенные на презентацию "Лев, Колдунья и Волшебный шкаф" российские игровые журналисты провели в Palace Hotel.

Впервые жизни я спал в кровати под балдахином, в комнате почти кубической формы с высоченными потолками, оснащенной хитрой гладильной установкой, на разгадывание секрета которой у меня ушло все утро следующего дня...

Натсфорд

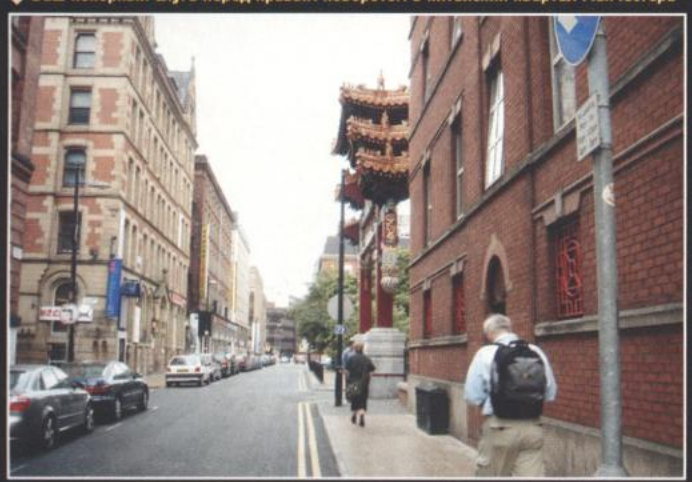
Маленький английский городок, внешний вид которого совсем не изменился за последние пару-тройку веков. Специфически раскрашенные кирпичные дома с высоченными каминными трубами, живые изгороди повсюду, максимальное использование плодородной почвы, и могильные плиты на территории местной церкви, использующиеся в качестве пешеходной дорожки. На главной улице - домов, может, 50-70, из них не меньше десяти - агентства по торговле недвижимостью стоимостью от полутора миллионов фунтов тех самых стерлингов. В самом центре - небольшой такой магазинчик, торгующий Роллс-Ройсами. На околице - двухэтажное красное здание, где расквартирована студия Traveller's Tales.

Не спешите думать, что это название вам ни о чем не говорит, это не

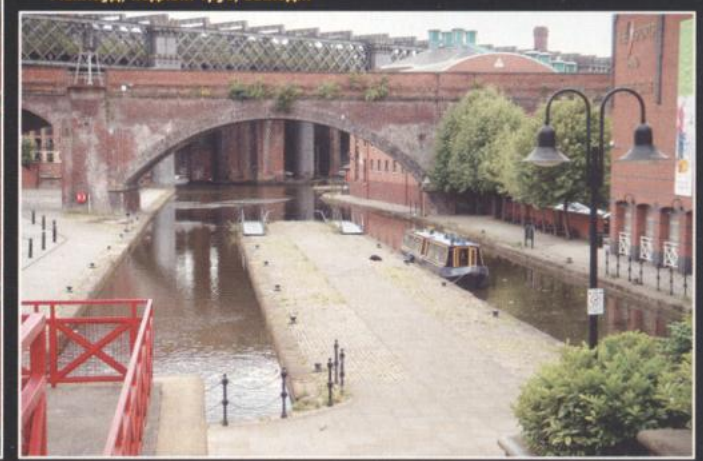


совсем так. Помните LEGO Star Wars и Finding Nemo? Все равно смутно? А вот приставочникам эти господа знакомы значительно лучше, т.к. разрабатывают игры для всевозможных консолей уже порядка десяти лет, и среди них есть такие хиты, как Sonik 3D и Toy Story.

Ваш покорный слуга перед правым поворотом в китайский квартал Манчестера



Типичный уголок городской Англии. Так и хочется сказать: "Маклауд, подлый трус, выходи!"



Натсфорд конца XIX века. Эта улочка выглядела точно так же в июне 2005

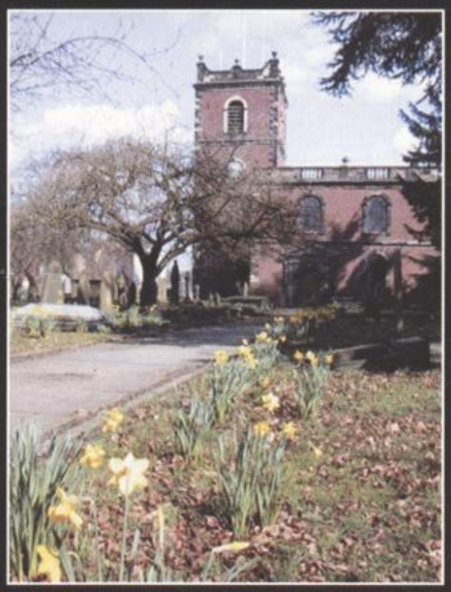
Нарния как кино

Если вы еще не знаете, что это такое, то самое время приготовиться к цунами рождественского разлива. "Властелин колец" был снят по трилогии Толкиена. "Хроники Нарнии" будут сняты киностудией Диснея по семикнижию Клайва Стейплза Льюиса. Работа над первой частью - "Лев, Колдунья и Волшебный шкаф" - идет полным ходом в Новой Зеландии. Режиссер - из местных оскароносных аборигенов - Эндрю Адамсон, это его первый опыт в игровом кино. Правда, предыдущие его работы знают все - это оба "Шрека". Остальная команда - ему под стать. Актеры, правда, большей частью не- или малоизвестные, зато бюджет - беспрецедентный даже для Disney. Кстати, дизайн монстров для фильма разрабатывает новозеландская же Weta Workshop, результатом ее творчества мы могли любоваться во "Властелине колец", "Ван Хельсинге" и "Я, робот". Релиз фильма запланирован на 9 декабря.

Нарния как игра

Как оказалось, для Йона Бартона, исполнительного директора Traveller's Tales, создать игру по вселенной Нарнии было чуть ли не детской мечтой. Он всегда фанател от истории о том, как четверо подростков пробираются сквозь волшебный платяной шкаф в фэнтезийный мир, населенный сказочными существами, в котором им предстоит разрушить чары могущественной злой колдуньи.

Детишек зовут Люси, Питер, Эдмонд и Сьюзан, они братья-сестры и носят одну фамилию - Певенси.



Баптистская приходская церковь Святого Иоанна. Та самая дорожка из плит

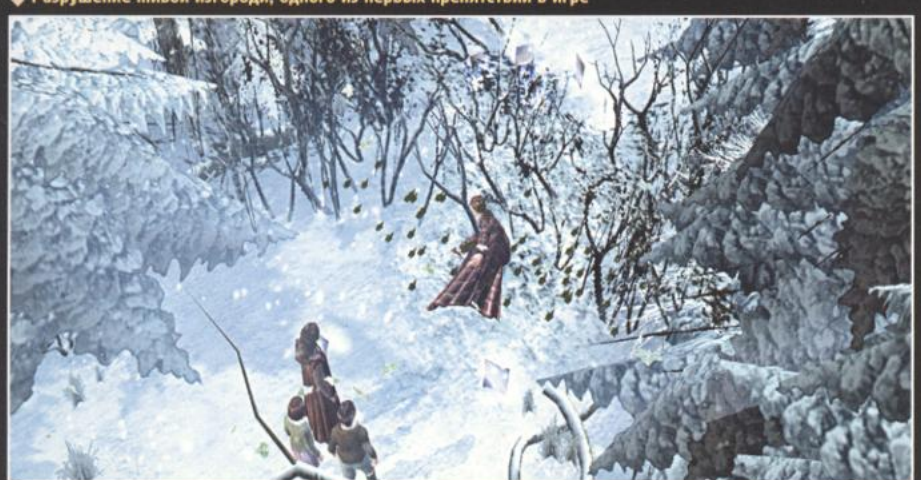
Нарния - мир, созданный чудесным львом по имени Аслан при помощи пения. О том, как именно это произошло, рассказывается в книге "Племянник волшебника". Если бы не вмешательство извне, этот мир стал бы настоящим раем. Но уже в момент сотворения в него не без помощи представителей рода человеческого проникло Зло - Ведьма.

Если внимательно вчитаться в книги Клайва Стейплза Льюиса, то легко можно обнаружить множество аллегорий. Аслан - Иисус, Ведьма - дьявол, семь частей книги - семь библейских дней и т.д. Под рассуждения на эту тему можно, поверьте, можно убить весь объем журнала, поэтому поехали дальше.

Презентация

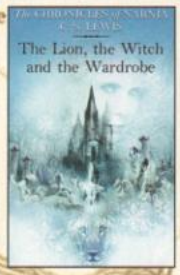
Представление игры европейским игрожурналистам прошло в местном продвинутом отеле "Cottons Hotel&Spa", в котором, кстати, мы и поселились. Почему продвинутом? Прежде всего потому, что в ванных комнатах номеров установлен нормальный смеситель, в котором можно объединить в одну струю горячую и холодную воду. Традиционная пробка для раковины, правда, никуда не делась.

Разрушение живой изгороди, одного из первых препятствий в игре



ХРОНОЛОГИЯ

На свет книжки появились в следующем порядке (мы приводим здесь и названия переводов, хотя звучат они местами, IMHO, несколько странно):



1950
The Lion, the Witch and the Wardrobe
"Лев, Ведьмарка и Зеркальный Гардероб"

1951
Prince Caspian
"Королевич Каспиан"

1952
The Voyage of the Dawn Treader
"Поспешающие к восходу, или поход на край света"

1953
The Silver Chair
"Серебряное кресло"

1954
The Horse and His Boy
"Конь и его всадник"

1955
The Magicians Nephew
"Племянник чародея"

1956
The Last Battle
"Последняя битва"

КТО ЕСТЬ КТО

Клайв Стейплз Льюис родился 29 ноября 1898 года в Белфасте (Северная Ирландия). В 1908 году в день рождения его отца от рака умирает его мать. В этом же году Клайва отдают в английскую школу Винярд. Позже его переводят в школу в Чезбурге, где Клайв показывает исключительно плохую успеваемость по математике. Зато он проявляет особое увлечение музыкой Вагнера и мифами народов европейского севера. С 1914 по 1916 год Льюис активно изучает философию, литературу и языки. С апреля по сентябрь 1917 - обучение в университетском колледже Оксфорда. С началом Первой мировой Клайв идет добровольцем в армию, оканчивает курсы подготовки офицеров и к своему девятнадцатому дню рождения оказывается во Франции в составе 3-го батальона Сомерсетской легкой пехоты. 15 апреля Льюис был ранен в сражении у Арраса, и в декабре 1918 года вернулся к гражданской жизни.

В февральском выпуске "Reveille" печатается его первая "нешкольная" публикация "Смерть в сражении". Льюис продолжает обучение в Оксфордском колледже, где его труды были отмечены несколькими наградами. С мая 1925 года Льюис получает место учителя в колледже Magdalen College, в Оксфорде. Здесь он будет преподавать английский язык и литературу на протяжении следующих 29 лет.

1931 год - Люис после продолжительной беседы с Толкиеном (ревностным католиком) решает обратиться к церкви.

В 1933 году образовался кружок друзей Льюиса, получивший название "The Inklings" (что можно перевести как "намеки" или "отдаленные представления"). Друзья встречались регулярно в течение 16 лет, в их число входил и Толкиен.

1935 -1949 - Льюис пишет множество научных и художественных книг.

1950-1956 - Созданы семь книг о Нарнии. Этот труд был отмечен медалью Карнеги. В этом же году Клайв женился на Джой Дэвидман Грешем. Церемония прошла в больнице, где Джой находилась в связи с заболеванием - раком костной ткани.

Джой скончалась в 1960 году. Клайв Льюис пережил жену всего на три года, он умер 22 ноября 1963 года, не дотянув недели до своего 65-летия. Похоронен около церкви Святой Троицы в Хедингтон Кварри, Оксфорд.

После разрушения дерева героев ждет новая локация с новыми монстрами, в том числе и с летающими

Набралось нас со всей Европы человек сорок, знакомиться с "Нарнией" предстояло в два этапа: сначала собственно презентация в актовом зале, а потом - поездка на студию Traveller's Tales.

Для начала всех попросили не снимать на фото- и кинокамеры, т.к. ролики содержат материалы, которые пока рановато видеть широкой публике. После чего показали трейлер фильма, приправив чуть ли не каждую сцену финансовой информацией, подтверждающей немерянную крутость затеянного.

Наконец, дошло дело и до самой игры (в версии для PS2), которая сразу же явила несомненную приставочную сущность, связанную с особенностями управления, сохранения, организации уровней и выбора текущего действующего лица.

Четверка наших героев оказывается в доме чудаковатого профессора, куда их вывезли из Лондона, подальше от авиационных налетов. Кстати, первый уровень игры демонстрирует нам под завывание сирен такой вот налет, последствия которого мешают детишкам спокойно собрать все нужные предметы. Приходится обходить очаги возгорания, дыры в полу и двигать предметы, чтобы добраться в нужные местечки.

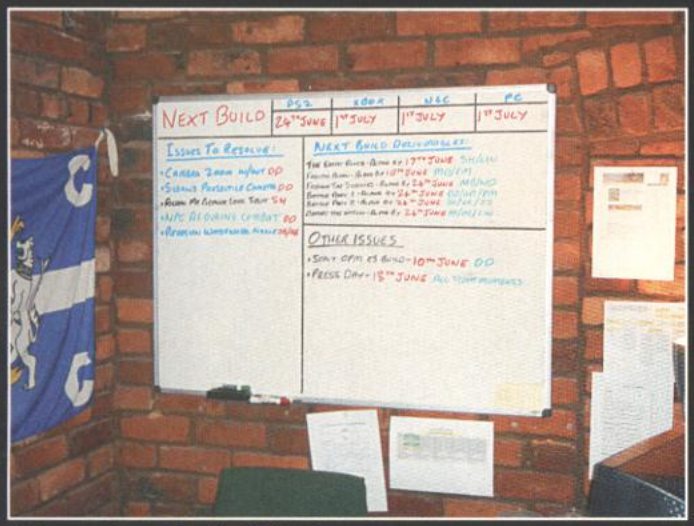
В доме профессора детишки поиграют в прятки. По ходу игры Люси заберется в тот самый волшебный шкаф, являющийся порталом в Нарнию...

Следующий показанный уровень - заснеженный замерзший ручей. Сначала нужно аркадно попрыгать, пробираясь по тонкому льду к месту дружественной потасовки с монстрами. Героев на этот раз - трое, брат Эдмонд пропал, его нужно найти и спасти. Отбиваться приходится, главным образом, от волков.

У каждого персика (уменьшит. от "перс" - *прим.ред.*) имеется спецспособность. Питер - классический файтер, орудующий мечом и прикрывающийся щитом. Эдмонд тоже может помахать оружием, а еще он умеет залазить, куда потребуется, например, на фонарный столб. Сьюзан предпочитает дистанционные атаки, для которых применяет лук (в начале игры она швыряется камнями и снежками). Еще в ее арсенале есть свирель (на смену которой позже придет более крутой рожок), позволяющая усыплять противников. Люси - групповой хилер, который также способен раздавать нехилые тычки. Более того, она способна заскакивать на несколько секунд на спину врагам, которые попадают при этом в распоряжение игрока. Еще одна суперспособность позволяет комбинировать усилия двух персонажей. Выглядит это достаточно прикольно, к примеру, Сьюзан

Тот самый волшебный шкаф

Собственно презентация



Секретный план Traveller's Tales. А сроки-то явно поджимают

Наблюдая столь тщательную проработку доспехов, не только для героев, но и для монстров, понимаешь: не зря Weta Workshop деньги берет

может схватить Люси под руки и начать крутить ею вокруг себя, раздавая повреждения всему, что попадет "под ноги" сестренки.

Еще один уровень - схватка Эдмонда и Питера с Гинарбриком. Ребяткам приходится поднапрячься, чтобы увернуться от атак противника. По ходу драки дварф слабеет, и братья привязывают его к дереву. На этом процесс не заканчивается, т.к. Гинарбрик режет путы, и веселье начинается по новой. Вскоре он слабеет окончательно, тут ему и смерть.

Очередные оппоненты - два гигинта-циклопа. Для того чтобы от них избавиться, Эдмонд поджигает связки сена, которые браться швыряют в противника.

В целом, геймплей выглядит достаточно разнообразным. Часто возникает необходимость переключаться между детишками для выполнения задач, поставленных текущей ситуацией. Пока мы управляет одним персонажем, остальные принимают посильное участие в процессе. Графика симпатичная, фигурки ребят и монстров проработаны достойно. Задники красивы, подробны и атмосферны.

Что касается музыкального сопровождения, то есть вероятность, что его создаст Гарри Грегсон Уильямс, композитор, который работает над фильмом.

Интервью и поездка на студию

Эти моменты прошли оперативно (как посещение Traveller's Tales, так и беседа с продюсером Рэйчел Бриант), попутно прояснилось еще несколько игровых особенностей.

Разработчики хотят добиться, чтобы игра не только вышла одновременно с фильмом, но чтобы у посетителей кинозалов возникло сильное желание самостоятельно исследовать виртуальные воплощения тех красот, которые они наблюдали на большом экране. Все уровни игры проходят тщательную проверку на соответствие кинолокациям, за чем персонально наблюдают режиссер фильма Эндрю Адамсон и Дуглас Грешем (пасынок Льюиса).

Студия произвела впечатление правильной разработческой конторы, в который каждый знает, что, когда и как сделать. Обилие экшн-фигурок на столах девелоперов говорит о должной степени правильного фанатизма, без которого игры почему-то не получаются. Впечатляющие запасы всевозможной газировки в банках только подтвердили мое предположение, что здесь созданы все условия для нормальной работы. Все сотрудники были очень вежливы и предупредительны, с готовностью отвечали на вопросы, хотя было понятно, что вся эта пиарщина им глубоко по барабану.

Из разговора с одним из дизайнеров выяснилось, что в перерывах между уровнями наши герои будут приобретать новые скиллы, удары и прочие полезные особенности. На каждом уровне можно будет набрать определенное количество экспы плюс опыт, почерпнутый при зачистке бонусных локаций.

Движок у игры - самый что ни на есть собственный. Разработка писишной версии идет полным ходом, и будет сделано все возможное, чтобы общеприставочный настрой игры не отразился в худшую сторону на управлябельности героев.

Само собой, есть все основания полагать, что по мере появления новых серий фильма нас ждет появление и новых одноименных игр.

В целом

Для диснеевского игроиздательского подразделения, которым и является Buena Vista Games, выпуск "Лев, Колдунья и Волшебный шкаф" знаменует новую страницу в истории компании, которая собирается позиционировать эту игру как продукт высшего класса. Раньше "Диснею" эта ниша была почему-то не интересна, теперь ситуация явно изменилась. Игра находится в разработке уже 19 месяцев, и денег в нее вбухано... Учитывая раскрученность темы и послужной список девелопера, может получиться консольная конфетка.

Насколько окажется играбельной версия для персонального компьютера? Узнаем под Рождество.

Редакция благодарит студию ***snowball.ru*** *и лично* ***Сергея Климова*** *и* ***Павла Нечаева*** *за помощь, оказанную в подготовке этого материала, за предоставленные фотки, за компанию и вообще.*

В лучших традициях жанра при ударе меч оставляет за собой светящийся след

Кшаду

НА ГРАНИ ФАНТАСТИКИ

Все жанры хороши...
Вольтер

Профессиональные радетели за отечественную культуру уже давно поумерили праведный ужас, на мудрых головах заново отросли повыдерганные было парики, а изломанные (впрочем, в меру - что-что, а с ее чувством у них никогда не возникало противоречий) руки, как всегда, привычно сжимают бойкие перья и рты. Их надрывные стенания более не терзают эфир и бумагу, нынче куда обычнее ленивые, перемежаемые интеллигентно прикрытым позевыванием, констатации. Былой пыл возвращается только при обсуждении гонораров.

Непрофессиональные льют слезы бойчее и в выражениях при этом не стесняются. В их оценках культурного уровня большинства соотечественников преобладают слово "быдло" и сопутствующие истерики. Себя они причисляют к жертвам сложившихся обстоятельств и готовы гордо нести сей тяжкий крест, пока им не предложат что-нибудь более конвертируемое во блага цивилизации.

Ваш покорный относится к ситуации с интеллектуальным досугом философски, то есть воспринимает ее такой, какая она есть, и другой не желает. Ни в коем случае не претендую на знание сокрытых для прочих взоров истин, ибо истина, что мне ведома, вполне очевидна. И не заметить ее могут лишь те, кто этого по каким-то причинам не желает. Никаких чрезвычайных катаклизмов наша культура не претерпела. Просто в очередной раз подстроилась к изменившимся условиям жизни. И талантливых людей в ней не стало меньше. Просто они идут в ногу со временем. А время нынче фантастическое, в чем-то даже сказочное.

Ты помнишь, как все начиналось...

Современная российская фантастика - явление прелюбопытнейшее. Да и сложно бы было ожидать иного, учитывая условия, в которых она родилась и взрослела. Внучке впрессованных золотым тиснением в историю человеческой цивилизации традиций русской классической литературы, дитю более чем нетривиального творчества советских фантастов, ей шоковые терапии и дикий капитализм "эпохи перемен" пошли только на пользу.

В чем, пожалуй, нет ничего удивительного. Избавленные (ре)форменными безобразиями от гнета соцреалистических оков творческие массы воспылали столь яростным энтузиазмом, что в его огне плавилась и горела синим пламенем проза жизни вместе со всеми ее банальными потребностями. И едва ли не больше всего досталось литературе. Она вообще по своей природе дама либеральная, чтобы не сказать демократичная. Литератор вполне способен обойтись без специального образования (но хотя бы какое-нибудь все же приветствуется), бюджетов, коллективов единомышленников и фур с аппаратурой. Даже творческие отпуска не всегда обязательны. Наличие фантазии и умение более или менее связно излагать - и уже практически писатель. А если природа к тому же не обделила талантом и трудолюбием...

Словом, в количестве недостатка не наблюдалось. А вслед за ним потянулось и качество. Но почему-то очень избирательно. Большая его часть пришлась на долю буйных фантазий и иных сказок. Вряд ли возможно указать какую-то определенную причину столь странного перекоса. Скорее всего, сказывалось воздействие окружающей среды и прочих дней недели, вызывая у миротворцов понятное желание хотя бы в собственных произведениях отвлечься от кошмаров обыденности. Да еще, наверное, повлияли литературные пристрастия, ибо ежели можно было бы поинтересоваться у интеллигентствующей молодежи (а именно она в основном и рождает истинных кудесников пера) того времени, какие писатели и произведения вызывают у нее душевный трепет, то почти не сомневаюсь, что большинство указало бы Стругацких и булгаковский шедевр о Мастере и Маргарите.

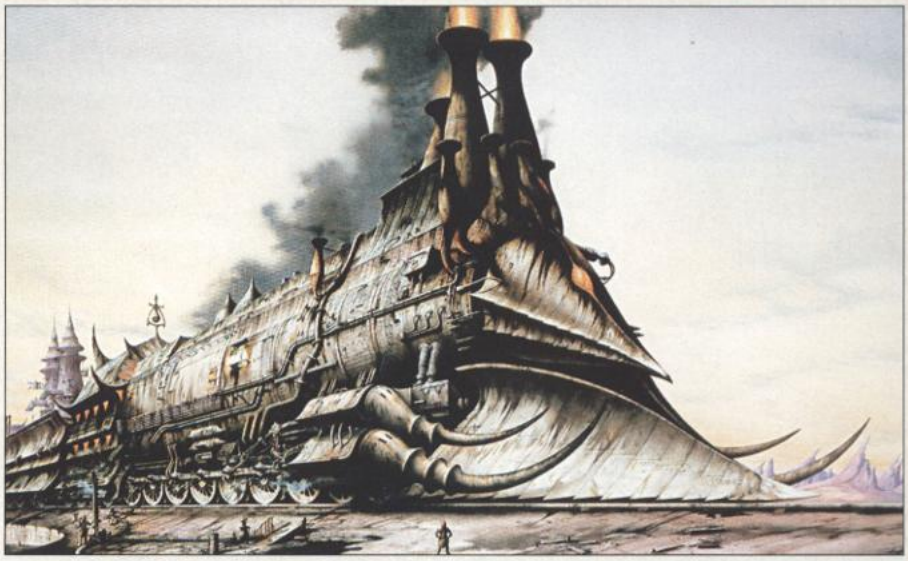
В конце концов, таланты определились со своим призванием и предназначением, на нехватку поклонников жанру жаловаться тоже было грешно, и рыночные механизмы, под завязку заправленные горючим столь удачно нашедших друг друга спроса и предложения, завертелись, аки лопасти газовой турбины.

Человеком единым

Если воспользоваться методологией Достоевского и попытаться выяснить, откуда же вышла современная российская фантастика, то многообразие кандидатур не затуманит пеленой неопределенности возможный выбор. Так как их (кандидатур) всего-то две - Аркадий и Борис Стругацкие. А коли по справедливости, то и вовсе одна - творчество АБС.

Классики

Генри Лайон



Разумеется, речь не идет о каком-либо подражании. Подражать гениям - занятие бесперспективное, да и вряд ли кого может соблазнить слава эпигона. Произведения Стругацких без пафоса и занудства блестящим языком и весьма нескучным действом доказывали очень простую и одновременно очень сложную истину: человек - это звучит гордо. И у них получалось. Во всяком случае, им хотелось верить и их дело хотелось продолжать.

Генри Лайон Олди появился в отечественной литературе в начале девяностых, когда подавляющее большинство читателей одной шестой полагали, что настоящая SF&F (Science Fiction and Fantasy - научная фикция и фантазии, если хотите) может быть только там, где нас нет. Английскими именами на обложках фантастических книг кого-либо удивить было сложно. Однако знакомство с произведениями автора вызывало некоторое недоумение: слишком уж отличались они от продукции забугорного ширпотреба. Отличались чертами, которые в тамошней фантастике обнаружить было сложнее, чем разглядеть в полевой бинокль темную сторону Луны: совершенно неподражаемым языком, ювелирной выделки персоналиями действующих лиц и... хмм... человечностью, что ли (понимаю, звучит банально и даже пошло, но по-другому и не скажешь). Кто бы ни оказывался в героях книг Генри Лайона - разумный меч, боги индуистского пантеона или мифологическая нелюдь и нечисть - они жили и умирали как-то очень по-нашему, по-человечески. И тем были интересны.

Недоумение приказало долго жить, когда выяснилось, что псевдонимом Олди за нос читающую общественность водили харьковчане Дмитрий Громов и Олег Ладыженский. Водили не очень талантливо (или слишком талантливо - с какой стороны поглядеть) и потому неправдоподобно. Сразу стало понятно, почему в трилогии "Черный баламут", посвященной событиям из священной "книги книг" индуистов "Махабхараты", "стосильный и стогневный" Индра изъясняется лексиконом младших научных сотрудников. А заслуженный деятель подвигов всех времен и народов Геракл из "Герой должен быть один" подвержен типично классическим приступам рефлексии.

Понять, впрочем, не значит простить. Те из апологетов отечественной прогрессивной мысли, что все же снизошли обратить внимание, непритворно возмущались. Мол, как можно низводить исторические памятники до уровня антуража для плебейских развлечений. Сложно было углядеть высокомудрым в творчестве современников исконную традицию обращать ложь сказов и легенд в уроки "добрым молодцам". Да и постмодернизм с ними, с продвинутыми. Не жалко.

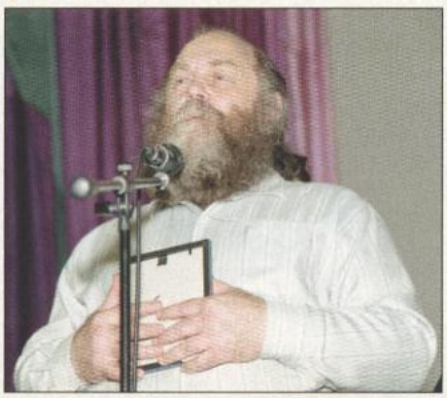
Но не Олдями едиными продолжилось дело, начатое Стругацкими. Киевские писатели, супруги Марина и Сергей Дяченко (и вновь творческий дуэт; однако, статистика) не обращались к глобальным вопросам бытия человеческой цивилизации, не переводили на язык современной прозы легенды и мифы народов мира, их героями были люди непростые и необычные, но простые и обычные. Какие не вершат судеб и историй, а живут обыденностями нормальной человеческой жизни. Насколько нормальной может быть жизнь, в которой есть экзамены на магические категории, учет практикующих ведьм и одинокие несчастные драконы, влюбляющиеся в столь же одиноких и несчастных похищенных принцесс.

Наверное, было в ней (жизни то есть) место и подвигам. Только случались они где-то еще, а героям доставались всевозможные банальности: любовь, ненависть, счастье, горе, право на выбор и соответствующее воздаяние. И еще постоянный поиск... нет, не приключений на ягодицы, а... да тоже, пожалуй, все тех же банальностей: любви, счастья... Смысла, в общем. Зачем и почему - как у всех у нас. Этим, полагаю, книги Дяченко и брали. И до сих пор берут. За душу. Да так, что с корнем и до крови... Про язык и выделку характеров не упоминаю - какая ж без них литература.

Можно было бы еще рассказать о Святославе Логинове и его блестящем романе "Многорукий бог дайлана", о творчестве Евгения и Любови Лукиных, о русском богатыре Жихаре из "Там, где нас нет" Михаила Успенского. Но не буду - их много, а места в журнале мало. Читайте сами и все поймете.

Марина и Сергей Дяченко

Святослав Логинов



...кроме скучного

Таки прямо вижу, как выражение недоумения вырисовывается тройным знаком вопроса на ваших лицах, мои ненаглядные. Типа, а как же???.. Да, да, конечно, Сергей Лукьяненко, Ник Перумов, Юрий Никитин, Александр Бушков, Макс Фрай... Марина Семенова, в конце концов. Всему свое время, драгоценнейшие, каждому да по заслугам. Шутка.

Сергей Лукьяненко

Разумеется, фантастическая литература (есть еще литехалтура, но на нее жалко слов) многообразна. Не всем хочется или можется погружать читателя в омуты человеческого существа, кто-то предпочитает, чтобы солнце, пляж, теплая водичка и шелест страниц, полных самых невероятных приключений, героических триумфов, жарких поцелуев спасенных красавиц и мраморных памятников в честь погибших, но не сдавшихся (увы, все-время-побед не бывает даже в Голливуде). Как это ни покажется кому-то странным, но в жизни действительно случается всякое. В том числе и самое-самое расчудесное. Так почему бы не сделать ее еще чудеснее и необычнее? Лишь бы это была настоящая жизнь живых людей (пусть и обитающих в неведомых мирах и временах), а не унылая возня зомбированных авторской волей уродцев. Здесь и приходит черед писательскому мастерству.

В российской фантастике более чем достаточно качественной беллетристики. С оригинальными мирами, яркими героями, захватывающими сюжетами, выписанными с чувством, толком и знанием предметов (то есть если, допустим, поединок мастеров меча, то чтобы во всех подробностях, реальнее, чем в реальной жизни). Сюда могут быть отнесены и произведения вышеперечисленных мэтров жанра, и творчество изрядного количества других писателей. Не стану растекаться медом слов в адрес тех, кто и без того у всех на слуху. Лучше упомяну не пользующихся, быть может, столь многотиражным почтением читающей публики, но от этого ни в коем случае и уж как минимум не хуже.

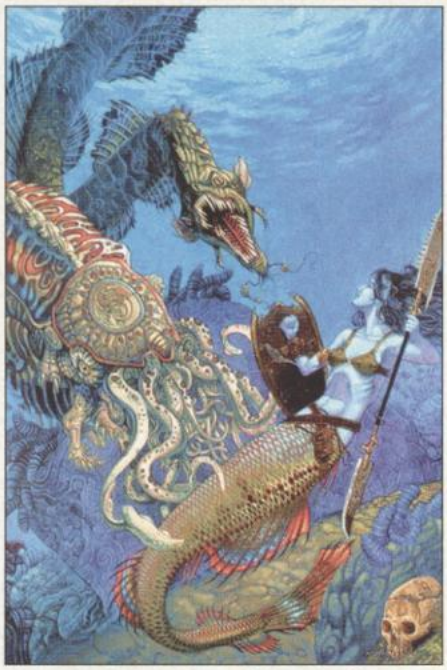
В том, что мир славянских мифов привлекает отечественных писателей, нет ничего удивительного. Традиция сочинять по мотивам "бабушкиных сказок" возникла не у нас, но чем мы хуже. Марина Семенова с ее "Волкодавами", Юрий Никитин и собрание сочинений про "троих из леса", еще некое количество некоторых, кого могло бы быть и меньше... Ольги Григорьевой могло бы быть больше - лично я тому был бы только рад. Но надо уметь довольствоваться тем, что есть.

А есть четыре книги ("Ладога", "Колдун", "Берсерк" и "Найдена"), написанных на стыке фэнтези и исторической литературы. Исторической - потому что действие происходит в весьма точно определенный отрезок российской истории (9-10 века нашей эры), присутствуют реально жившие персоналии (например, князь Владимир), да и тщательно выписанный антураж эпохи свойственен скорее историческим произведениям, нежели фэнтезийным. Фэнтези - поскольку помимо исторических реалий имеют место мифологические нереалии: кромка и кромешники, духи, мары, лешие, слуги языческих богов и иные обитатели древнеславянских представлений о мироустройстве.

Но и история, и фантазия в книгах Григорьевой - это всего лишь декорации. Обрамление для творящихся на их фоне человеческих судьбах, счастливых и трагических, обычных и не очень, но одинаково сильно трогающих чувства и эмоции читателей своей подлинностью и близостью переживаний.

Деревенский мальчишка, которого слуга Велеса задумал принести в жертву своему господину, дабы вернуть его расположение. Да на собственную (и божью тоже) беду не донес. И мальчишка, став могучим колдуном, отомстил обоим. Но отомстив, потерял интерес к жизни, и сможет ли найти - кто ведает. Славянская девушка, захваченная в рабство во время набега берсерков-викингов, сумевшая обрести личное счастье и потерять его, возненавидевшая и простившая, ставшая, в конце концов, почитаемой отморозками Севера истинной валькирией, которой они вручили свою воинскую и человеческую судьбу. Быть может, вы сочтете, что пафос моих слов чересчур приторен, чтобы быть сколько-нибудь близким к истине, но, хотите - верьте, хотите - нет, я лишь говорю то, что думаю.

Сергей Щеглов далеко не столь драматичен. Его трилогия "Часовой Армагеддона", "Разводящий Апокалипсиса" и "Начальник Судного дня" полна юмора, зубодробительного экшна, магических схваток, могучих талисманов, великих волшебников и научного всему этому обоснования. На некую погрязшую в дремучем и кровавом средневековье планету регулярно попадают после своей (обычно неестественной) смерти обитатели Земли. Они представляют различные времена и культуры, однако всех их



объединяет то, что только им подчиняются созданные неведомо кем талисманы. При помощи которых земляне создали в выжженной древним катаклизмом пустыне собственную страну, весьма напоминающую магическо-технологический рай (среди "вынужденных эмигрантов" достаточно представителей тех эпох, когда слова "общечеловеческие ценности" перестали быть ругательными). Но, увы, совершенно отгородиться от соседства аборигенов и несознательных талисманов-владельцев из числа "сопланетцев" не представляется возможным, и потому пришлось бывшему бухгалтеру и настоящему практикующему магу Валентину Шеллеру пойти по стопам Штирлица и Руматы.

Книги Щеглова вряд ли можно назвать "глубоким исследованием проблемы столкновения двух цивилизаций". В них гораздо больше от стандартов классической героической фэнтези. Однако стандартов самых высоких. Да и во владении писательским мастерством автору никак не откажешь.

Алексей Серебряков и его отличные произведения в стиле киберпанк. Андрей Уланов, из-под пера которого вышла целая серия превосходных книг самых различных жанров, начиная от фэнтезийного вестерна "На всех хватит" и заканчивая романом "Кот, который умел искать мины" о том, каким бы могло быть наше с вами "сегодня", если его хорошенько приправить волшебством. Совместное творчество Серебрякова и Уланова, сочетающее лучшие черты обоих писателей. Сергей Антонов, написавший дилогию "Врата испуганного бога" и "2-герой-2", являющуюся по своей жанровой сути уникальным гибридом, который можно было бы назвать космическая киберпанк-опера. Арсений Миронов, автор трилогии "Много шума из никогда", "Украшения строптивых" и "Двенадцатая дочь" - не менее уникального жанрового коктейля, авторским произволом поименованного "древнерусской игрой", воздействие коего на сознание читателя сильно напоминает народный ямайский гербалайф хуан-да-мари... Я бы мог продолжить список отечественных фантастических превосходностей еще страницы на две как минимум, но вряд ли встретил бы понимание со стороны ответственных сотрудников редакции, поэтому, сжав волю в кулак и стиснув зубы, затыкаюсь...

Ответный ход

Чтобы вновь открыть рот и изречь примерно следующее:

- Когда-то не очень давно и не слишком недавно Сергей Лукьяненко использовал в уже практически классической космической опере "Императоры иллюзий" названия разумных рас из Master of Orion. Наверное, не он был первым писателем, взявшим взаймы (без отдачи?) у компьютерных игр различные, сгодившиеся в собственном творчестве пустяки. И совершенно точно не он был последним. Уже после него Сергей Зайцев в книге "Боевые роботы Пустоши" (очень неплохой книге, кстати) бросил в бой бронированных монстров, недвусмысленно напоминавших продукцию "Бэттлтеха" и серии MechWarrior. А Алексей Пехов сделал главного героя "Хроник Сиалы" вором да еще дал ему имя Гаррет.

Но игроделы не остались в долгу. И нынче в их мрачных, пропахших сгоревшими мониторами и виртуально-кровавыми пиршествами цитаделях готовится целая серия ответных (впрочем, с полного на то дозволения авторов первоисточников) ударов. Искренне надеюсь, что и книги, и игры будут стоить возможных жертв. На том пока остановлюсь.

Трудно быть богом

Название игры	Трудно быть богом
Жанр	RPG
Издатель	Акелла
Разработчик	Burut CT, Акелла
Дата выхода	2007
Сайт	*www.akella.com/ru/games/tbb*

Как и было обещано, на E3 компания "Акелла" представила первый демонстрационный ролик из разрабатываемой ею совместно с компанией "Бурут" игры по мотивам одноименного произведения братьев Стругацких. Проект был анонсирован в начале сего года и пока находится в начальной стадии производства: накапливается концепт-арт, тестируется движок, выстраиваются игровой мир и ролевая система. Посему, кроме упомянутого ролика других, более подробных новостей о проекте на выставке не было.

Вот что известно о "Трудно быть богом" на сегодняшний день. За основу игры взят сюжет книги, замешанный на дрязгах и неурядицах королевства Арканар. Однако главным героем будет не дон Румата, а его "коллега" по работе, некий пока не называемый персонаж, такой же земной агент, внедренный в арканарское общество. Графически игра будет выглядеть в полном 3D со свободно управляемой и масштабируемой камерой. Сами разработчики сравнивают визуальное исполнение игры с Dungeon Siege, хотя по сюжету и геймплею ТББ будет далека от банального Diablo-клона с нескончаемым истреблением монстров. Заявлен курс на "RPG старой школы", подразумевающий, в первую очередь, отыгрыш характеров персонажей, а не прокачку уровней. Обещан здоровенный ветвистый сюжет с пятью вариантами концовки и совершенно разными путями их достижения. Путешествовать игроку придется по всему королевству Арканар, используя режим глобальной карты. Сражения в ТББ

Некто возносится на небо, захваченный транспортным лучом космической станции. К чему бы это?

Сложно припомнить, чтобы в книге были какие-либо моменты, способные пролить свет на происходящее

будут проходить в реальном времени с возможностью в любой момент поставить бой на паузу. Игрок сможет непосредственно руководить действиями только главного персонажа, отдавая соратникам по партии лишь общие указания. Вместо магии будут присутствовать трюки с использованием продвинутого спецоборудования агентов.

Отличительная особенность игры - большое количество случайно генерируемых элементов, изменяющихся при каждом ее новом запуске. Приведен пример, когда простая деревня в игре будет каждый раз состоять из разного количества разных домов с NPC, выдающими каждый раз разные квесты.

Пока что планы по созданию эпической ролевухи все еще пребывают в стадии апробации. В показанном ролике не видно и тени заявленного концепта, лишь демонстрируется, как представители индейского племени (в кадре присутствует календарь ацтеков и соответствующие тотемные столбы) собираются совершить жертвоприношение. Луч с орбитальной станции (и это притом, что в книге речь шла о средневековье, усердно подгоняемом трудами землян-прогрессоров) уносит связанную жертву. Так что все восхищенные "ахи", "охи" и вздохи пока отложим до наличия хотя бы толковых скриншотов, демонстрирующих реальный геймплей ТББ.
- Андрей ЩУР

Уютно, черт подери

Отель "У погибшего альпиниста"

Игра	Отель "У погибшего альпиниста"
Жанр	Adventure
Издатель	Акелла
Разработчик	Electronic Paradise
Дата выхода	2006
Сайт	*www.ep.com.ua/htmls/_eng/hotel.php*

Неужели все-таки закончилась на территории одной шестой части суши эпоха "русских квестов" и настало время нормальных адвентюр? Возможно, что такое предположение чересчур оптимистично, но, право слово, признаки изменения ситуации налицо. Совсем недавно мы писали об интересной реинкарнации одной старой спектрумовской игрушки под названием "Звездное наследие", теперь же настало время рассказать о другой, не менее многообещающей затее: речь идет об адвентюре "Отель "У погибшего альпиниста"", создаваемой по мотивам одноименной книги братьев Стругацких (именно книги, а не фильма). Конечно, сейчас нельзя однозначно заявлять о хитовости этого проекта, хотя информация, которая сопутствует его разработке, внушает оптимизм, а это, согласитесь, уже немало.

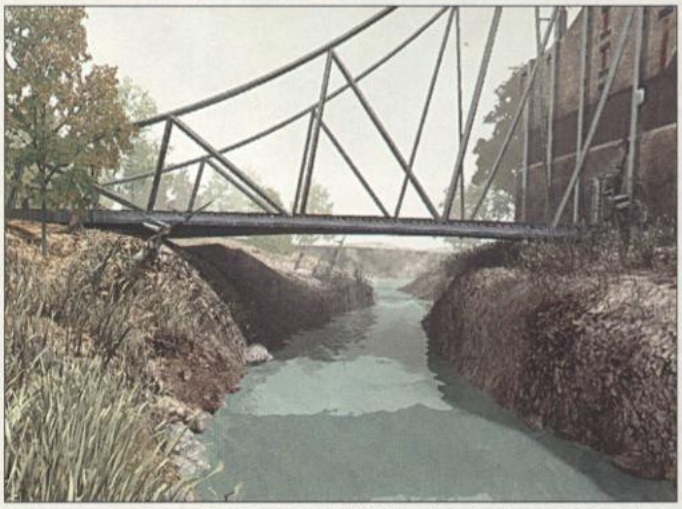
Но давайте закончим с общими заявлениями и посмотрим, что же такого интересного будет в этой игре. Во-первых, известно, что нас ждет адвентюра с видом от третьего лица (да не введут в заблуждение читателей представленные скрины) и что по духу "Отель "У погибшего альпиниста"" будет следовать заветам неподражаемого The Last Express. Последнее, впрочем, не означает, что, проколупавшись долгое время в одной локации, мы рискуем упустить из-под контроля ход развития событий и полностью провалить свою миссию (единственное, что можно прошляпить, - это какую-нибудь подсказку). Следование традициям классической игры скорее заключается в создании мира (ну, или, если хотите, мирка), где каждый персонаж был бы настоящей, живой (хотя, "живой", это явно не про всех - *прим. ред.*) личностью, а не ходячим набором фраз для диалогов.

Очень гармонично вписывается в такую схему и наличие у адвентюры трех вариантов концовки (одна, судя по всему, взята из книги, еще одну домыслить легко, а вот третья - это уже интересно), которые будут разниться не только содержанием, но и сложностью достижения. Среди привлекающих внимание деталей стоит отметить присутствие в проекте столь популярных ныне логических мини-игр. Что именно нас ждет во время проживания в отеле, пока не сообщается, но творческий коллектив редакции был бы не прочь перекинуться в картишки с дю Барнстокром или сгонять партейку в бильярд с Симоном Симонэ (а также посоревноваться с Брюном в распитии спиртных напитков и потанцевать с госпожой Мозес - *прим. ред.*).

Конечно, отсутствие на скринах моделей персонажей пока не позволяет петь хвалебные песни девелоперам во весь голос, но слова для заздравного гимна, думается, уже можно начинать учить. Ибо красиво и атмосферно. И хотелось бы надеяться, что за оставшийся до выхода игры год она станет не просто еще более атмосферной и красивой, а превратится в настоящую адвентюру с увлекательным геймплеем, умными пазлами, классными диалогами и шикарной озвучкой... Эээ, мы не слишком многого хотим? ***- Александр ВАСНЕВ***

А кайса и горячий портвейн прилагаются?

Деревья и листва смоделированы на железобетонную "пятерку"



Вы все еще пользуетесь технологией MX-440? Тогда "Обитаемый остров" пойдет не к вам

Обитаемый остров: Землянин

Игра Обитаемый остров: Землянин
Жанр Adventure
Издатель Акелла
Разработчик Step Creative Group
Дата выхода III квартал 2005
Сайт *www.stepgames.ru/projects.php?id=7*

За время существования отечественного игрового рынка сложилось впечатление, что наши умельцы делать конкурентоспособные квесты вовсе не умеют. Конечно, если вы не склонны считать представителей серии "Ну, погоди!" за равных The Longest Journey и Syberia.

И вот, подальше от суетящейся толпы кошмарных "ДМБ" и "Ядерных титбитов", на постаменте, выполненном в непременном древнеримском стиле, размещают книгу. Точнее, один из лучших романов братьев Стругацких - "Обитаемый остров".

В принципе, имея на руках такой сюжет и вселенную, слепить можно и RPG, и (при большом желании) FPS. Но старый морской волк "Акелла" в компании со студией Step Creative Group все же решили мастерить адвентюру. Согласитесь, отечественный квест, выполненный на основе классического романа, а не анекдотов про Штирлица, встретишь в наших краях не часто.

Игра в некотором роде будет напоминать все чаще клонируемый Myst: традиционный вид от первого лица, панорамный обзор местности и пейзажи, пейзажи, пейзажи... Скриншоты демонстрируют на удивление неплохую картинку: прилично смоделированная вода, густая растительность и вразумительные текстуры.

Сюжет (собственно, как и книга) повествует о пышном расцвете человеческой цивилизации. В очередном утопическом будущем пилоты Группы свободного поиска проявляют недюжинное любопытство и заглядывают в самые отдаленные части галактики.

Однажды пилот Максим Каммерер немного переусердствовал с любопытством и в результате оказался на пребывающей в состоянии разрухи планете Саракш с непригодным к использованию кораблем и с малоприятными перспективами на возвращение домой.

Саракш напоминает Землю XX века с той разницей, что планета пережила ядерную войну. В книге Стругацкие описали тоталитарное общество, которое всерьез считает, что их мир расположен на внутренней поверхности сфероида. Более того, в государстве, куда попал Максим, правительство активно применяет против своих граждан психотропное оружие и регулярно устраивает "ночи длинных ножей".

Разработчики обещают дать игроку возможность принять участие во всех ключевых событиях книги, ввязаться в противостояние гвардии и так называемых "выродков", побывать в тюремном заключении и завести дружбу с мутантами. - ***OrcHunter***

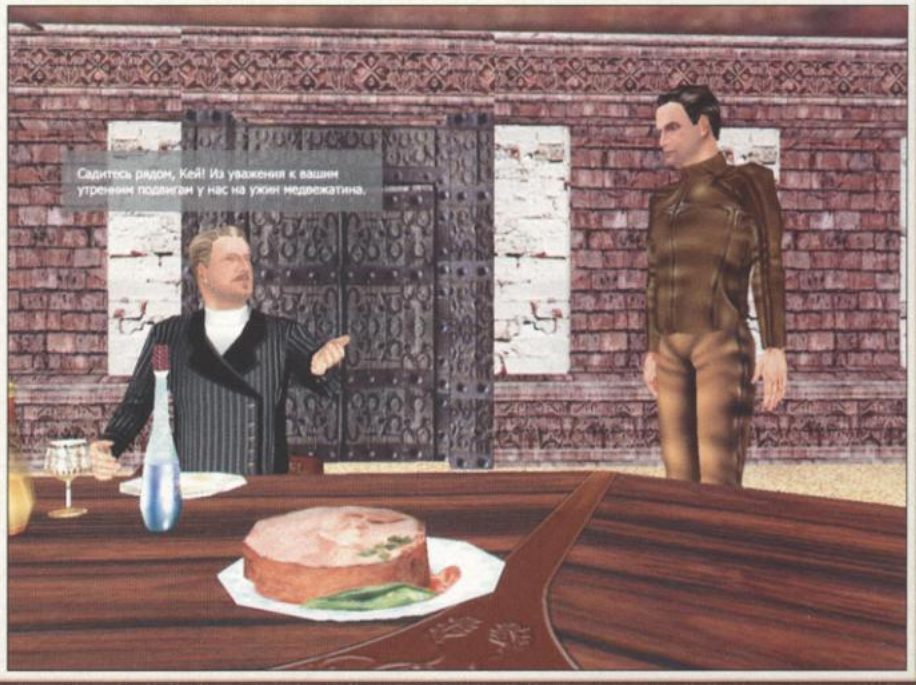
Императоры иллюзий

Название игры Императоры иллюзий
Жанр RPG
Издатель Нет
Разработчик Deep Games
Дата выхода 2005
Сайт *www.deepgames.ru*

Ирония судьбы. Когда-то, давным-давно, Сергей Лукьяненко проникся "Мастером Ориона" и впоследствии написал свою дилогию "Линия грез". Теперь же некая компания Deep Games вознамерилась сделать по книге игру.

Знаете, несколько лет назад мне в руки попала замечательная статья отечественного переводчика "Дюны". В ней, среди всего прочего, рассказывалась байка о баловстве наших студентов-переводчиков - игре с обратным переводом. Сначала один человек переводит фразу на английский, потом второй, получив только английский вариант, на русский. В результате один из слоганов Coca-Cola таким образом мутировал в "шипучая вода

Тот, что справа, - Кей Дач



подымает ваших предков из мертвых".

Боюсь, с "Императорами иллюзий" будет та же история, а может, даже и похуже. Молодая команда из Уфы сама еще толком не решила, что же она будет создавать: RPG или MMORPG. Об этом на сайте компании так прямо и написано: делаем RPG/MMORPG. Вероятней, конечно, что будет это простая ролевуха, потому что связываться с онлайновым проектом разработчики вряд ли станут (я очень надеюсь, что у них хватит на это благоразумия).

Но даже если это будет просто RPG, прошу помнить, что на пустом месте никогда не родится что-либо подобное Baldur's Gate или, что ближе к теме, KotOR. На пустом месте может родиться "Златогорье" или "Князь". Первые графические этюды "Императоров иллюзий" данное мнение подтверждают. Вообще-то, скриншоты альфа-версии призваны поражать зрителей шириной, высотой, красотой и глубиной. При взгляде на угловатые и бедно текстурированные модельки людей и оружия действительно поражаешься: в каком году мы могли видеть нечто подобное? До двухтысячного - это точно, но вот когда именно?

Так же наивно смотрится и дата окончания проекта: конец 2005 года. Это притом, что процесс производства "Императоров иллюзий" еще толком не начался, судя по списку наличествующих в компании вакансий.

Поймите меня правильно: это не я такой плохой, высмеиваю смелое начинание молодых разработчиков. Это жизнь такая. RPG - один из самых трудоемких жанров компьютерных игр. Без профессионального опыта, без штата сотрудников, без хороших денежных вливаний качественной ролевой игры не сделать. Если судить по имеющимся фактам, "Императоры иллюзий" вряд ли доживут до релиза (который произойдет никак не в этом, и, вероятнее всего, не в следующем году). Но даже если игрушка дотянет до стадии ухода на золото с нынешним уровнем графики, быть ей, простите, полным отстоем. - ***Андрей ЩУР***

Очень синие и угловатые

Не время для драконов

Игра	Не время для драконов
Жанр	Action/RPG
Издатель	1C
Разработчик	Arise, KranX Productions
Дата выхода	Не объявлена
Сайт	*www.games.1c.ru/nvdd*

Взявшись за такое неблагодарное дело, как превращение небольшого книжного томика в коммерчески успешную игру, важно не только сохранить бесплотную материю, обволакивающую оригинал, но и сделать так, чтобы незнакомый с предметом Серега из 7 "Б" не заскучал после первого получаса с момента установки. Разработчикам приходится балансировать между армией раскрашенных под гоблинов и эльфов фанатов и толпой подростков в спортивных штанах, жаждущих, "шобы было как в Диабло".

Такая, прямо скажем, безрадостная перспектива не смутила белорусскую команду Arise, в тылу которой дислоцируется продюсерская компания KranX Productions во главе с главным кадавром Андреем "КранКом" Кузьминым. Хотя предмет для переноса выбрали откровенно непростой - стимпанк "Не время для драконов" от неприлично модных нынче Сергея Лукьяненко и Ника Перумова. Причем, разработчики уже заявили о намерениях максимально точно воссоздать мир книги и происходящие в ней события.

Вселенная "Не время для драконов" разделена на три мира, оснащенных стандартно-фэнтезийными названиями: Мир Прирожденных, в котором обитают волшебствующие индивидуумы; Мир Изнанки, оккупированный адептами культа технологии; и Срединный Мир, выступающий в роли пограничной зоны между этими двумя реалиями. Грешно было бы не попытаться нарушить столь хрупкий баланс, учитывая опыт Arcanum и обоюдную любовь гномов с пищалями и волшебствующих эльфов.

На роль отрицательную вызвалась армия Мира Прирожденных, готовящая вторжение в Срединный Мир (где и будут проходить основные события игры). А после его покорения и до Изнанки рукой подать. И вот тут

на сцене появляется игрок в лице исключительно положительного Виктора, которого одни товарищи идентифицируют как Убийцу Дракона, а другие (наиболее проницательные) - как Дракона.

Путешествовать по миру Витя может как в одиночку, так и со свитой, насчитывающей до 10 человек (человек?). Разработчики, нисколько не смущаясь столь многочисленной толпы, утверждают, что геймплей будет "создан в стиле" Dungeon Siege и Sacred, в которых редко можно было вспотеть во время зачисток и с одним персонажем. Изобретать велосипед от ролевой системы авторы тоже не собираются, ограничиваясь заимствованием классического механизма Diablo II. Та же возня в инвентаре, "одевание-раздевание" героя, четыре школы магии и поиск наиболее эффективной схемы выколачивания опыта из Прирожденных. Отличается система "Не время для драконов" от близзардовской нетленки наличием управляемой паузы, во время которой можно, не торопясь, раздать подопечным приказы. Нечто подобное было в другом общепризнанном хите (и тоже не без драконов) - Baldur's Gate II (или I, но без драконов). Не обойдется и без подробных диалогов, в ходе которых, обладая должным умением, можно выудить из NPC секретный квест или подсказку.

Графический движок взяли напрокат у еще одной находящейся в разработке Action/RPG - "Магии Крови" от SkyFallen Entertainment. Чего-то особенного, кроме всевозможных шейдеров и динамического освещения, удивить которыми уже трудновато, ждать не приходится. Беспокоит другое: сможет ли Arise сделать RPG с "фэнтезийным" акцентом, принципиально не похожую на "Магию Крови" с таким же мотором и жанровой направленностью? А после умопомрачительных скриншотов из SpellForce II вызвать хотя бы вялый восторг у публики одной лишь красотой будет еще сложнее.

Здорово выручить "Не время для драконов" может экзотический стимпанковский антураж с его паровозами и деловитыми гномами с кремниевыми пистолетами. Тем более, отечественные граждане приняли на "ура" и вторую часть "Златогорья", и многострадальный Acanum: Of Streamworks and Magick Obscura. Дизайнеры уже шепчут на ухо о мистических тотемных трансформациях и предметах-манипуляторах. Обещаем разработчикам ящик пива, если подарят нам возможность сконструировать андроида на паровом ходу.

Хотя если вспомнить, что к проекту непосредственно приложится КранК, то вполне можно ожидать и куда более сюрреалистичные находки. - ***OrcHunter***

...и толстый-толстый слой обещаний

Игра	Волкодав: Месть серого пса (рабочее название)
Жанр	Action/RPG
Издатель	Акелла
Дата выхода	Декабрь 2005
Разработчик	Primal Software
Сайт	*www.primal-soft.com/ru/games/volkodav*

Хваткой отечественных издателей просто нельзя не восхищаться. Сейчас практически каждый хоть сколько-нибудь заметный, скажем так, "русский блокбастер" обязательно обставляют игропроектами с лицами главных киногероев на обложке. И если появление ролевой стратегии по мотивам "Ночного Дозора" считается закономерным и умеренным явлением, то практически единовременный выход трех игр с одной лицензией может дать фору меркантильности любой Electronic Arts или какой-нибудь Vivendi. Речь идет о "Волкодаве", который вскоре перестанет быть просто названием развлекательного фэнтези-романа Марины Семеновой и окажется на афишах кинотеатра и на ваших мониторах.

Начнем, пожалуй, с акелловского "Волкодава", уже определившегося хотя бы с какими-то игровыми фичами. Лицензия "Мести серого пса" перешла в мозолистые руки Primal Software, слепившие крепкие вещицы "Глаз дракона" ("The I of the Dragon") и "Осада" ("Besieger"). Лучшего родителя и пожелать трудно.

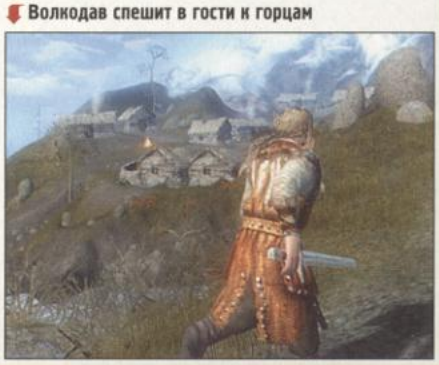
Кстати, в этом месте сразу следует оговориться, что упор всех трех "Волкодавов" делается на аудиторию, только-только покинувшую кинотеатр и направляющуюся в ближайший магазин для дозаправки впечатлениями. Для того чтобы процесс пошел наиболее качественно, Primal вроде бы собирается сотрудничать непосредственно с "Централ Партнершип" и актерами "Волкодава". Пока неизвестно, пригласят ли актерскую братию в звукозаписывающую студию, но о портретном сходстве Александра Бухарова (исполняющего собственно роль Волкодава) с его трехмерным двойником можно делать предположения уже сейчас. Лица персонажей при этом наградят вполне правдоподобной мимикой и артикуляцией. Бережно оцифровали и инвентарь, задействованный в фильме, а также декорации, оружие и одежду героев в стиле "ля рюс". Разумеется, по мере продвижения по сюжету игра будет традиционно разбавляться скриптовыми сценами и, быть может, кадрами из фильма.

Движок "Мести..." обещают красочный, с возможностью любоваться на окружающие пейзажи от нашего третьего лица при помощи плавающей камеры. Что должно добавить игре дополнительной кинематографичности. Собственноглазно оценить возможности графических технологии Primal пока не представилось возможным, однако предыдущие работы студии обнадеживают.

Чуть более отчетливо девелоперы прояснили ситуацию с ролевой системой и внутриигровыми персонажами. В полное распоряжение каждого играющего поступает сам "гроза волков", над формой которого можно будет очень высокодетализированно поизгаляться, а содержание развить по ходу действия набором боевых и не только навыков (но в соответствии с воинскими предпочтениями первоисточника). При этом боевые навыки претворяются в игровую жизнь уникальной (как утверждают разработчики) боевой системой, состоящей из огромного количества специальных и комбинированных ударов. Учитывая

Поселение горцев

Волкодав спешит в гости к горцам



обещанный богатейший арсенал оружия и брони, хочется надеяться, что все будет выглядеть достойно.

Не забудут и спутников Волкодава. Они будут составлять протагонисту компанию в полном соответствии с сюжетными перипетиями, хотя ответственным за их поведение уже назначен AI. Из тех, кого точно можно ожидать, стоит назвать волшебствующего мудреца Тилорна и юную кнесинку, которой, скорее всего, достанется роль разведчицы. И, конечно же, игра никак не обойдется без Нелетучего Мыша. Самый старый и преданный друг главгероя обязательно внесет лепту в его подвиги.

Все диалоги разработчики сопроводят возможностью выбора вариантов главногероических вопросов и ответов и к тому же тотально озвучат. Будет ли качество текстов соответствовать отечественным литературным традициям, или оно останется традиционно отечественно-игровым (см. "Князь", "Златогорья" и очень многие др.), мы не знаем, но очень хотелось бы первого. А для иных предположений информации об игре у нас более нет. Будем ждать-с. - ***OrcHunter***

...перед прочтением сжечь

Игра	Волкодав (рабочее название)
Жанр	Action/RPG
Издатель	1C
Разработчик	Meridian'93
Дата выхода	Декабрь 2005
Сайт	*www.meridian93.com*

Игра	Волкодав (рабочее название)
Жанр	Action
Издатель	1C
Разработчик	Gaijin Entertainment
Дата выхода	Декабрь 2005
Сайт	*www.gaijin.ru*

Два других проекта приютил гигант отечественного игростроя "1С", старательно укрыв при этом лакомую информацию в своем (разумеется, желтом) бункере. Что ж, расскажем все, что нам удалось нарыть.

На первый и не очень тщательный взгляд более привлекательным кажется "Волкодав" от московской студии Gaijin Entertainment, который помимо сцен из фильма использует многие моменты бумажного оригинала. Как вы понимаете, пространства для маневра у Gaijin предостаточно, чтобы реализовать все обещанные фичи и дать дизайнерам возможность сделать наиболее впечатляющие локации. А их потребуется много. Уже заявленный спектр деятельности наших древнеславянских братьев по оружию весьма широк: игроку предстоит ввязываться в крупномасштабные схватки в чистом поле, незаметно перебегать от одной тени к другой, подло резать глотки врагам и участвовать в традиционных забегах по мрачным

замкам. Пожалуй, можно осторожно понадеяться на вменяемый слэшер без словосочетания "The Lord of the Rings" в названии. Разработчики тем временем с упоением рассказывают о предстоящем зазубривании многочисленных комбо-ударов и спецприемов.

Кроме главного героя представления - Волкодава, ожидаются и другие персонажи, имена которых временно держатся в том самом желтом бункере. Думаем, что этими "секретными" товарищами окажутся знакомые уже мудрец Тилорн, Нелетучий Мыш и прочие спутники протагониста.

Остается только надеется, что у Gaijin хватит опыта и таланта сделать удобоваримый экшн с хладным оружием в главной роли. Хотя осенний релиз объекта нашего преклонения Prince of Persia: Kindred Blades может слегка примять славу "Волкодава", но взглянуть на действительно первый русский слэшер нужно будет в любом случае.

"Волкодав", зреющий в недрах украинской конторы Meridian'93, пока что является натуральным "stealth-прожектом", никак не желающим выходить из тени и показывать нам иные умения. Единственное, что мы можем вам предложить в качестве информации об игре, - это скупые паспортные данные и вполне ожидаемые оглядки на художественный фильм.

По жанру "Волкодав" от "Меридиана" пребывает, вы будете смеяться, в просторном тельце трехмерной Action/RPG, предлагающей принять участие в событиях киноверсии. Вполне можно было ожидать, что и он пойдет по пути предшественника и процитирует избранные главы первоисточника, но разработчики отчего-то ограничиваются именно "событиями".

Ждать от ролевой системы откровений и глубины зубодробительных old school-RPG, судя по всему, не приходится, и виной тому приставка "Action". Хотя, разработчики обещают обширный арсенал и ветвистое древо заклинаний, но, скажите на милость, много ли проектов на сегодняшний день не могут похвастаться подобным набором?

В остальном нас, похоже, ждет обычная Action/RPG в стиле какой-нибудь Dungeon Siege, что, впрочем, совсем не минус, ибо народу такие игры по нраву. - OrcHunter

"Централ Партнершип" - компания, которой принадлежат права на лейбл "Волкодав" - напустила такого тумана секретности, что в нем потерялись в том числе и скриншоты к обеим играм. Что ж, если шпиен не может найти нужного болтуна, он находит того, который есть. Поэтому вместо скринов вам придется довольствоваться кадрами из фильма.

Обратите внимание на засилье английского языка. Каждую русскую игру переводят с английского?

Апокалипсис завтра

Название	Завтра война
Жанр	Action/Adventure/SpaceSim
Издатель	1C
Разработчик	CryoLand
Дата выхода	IV квартал 2005
Сайт	*www.zavtravoina.ru*

Звезды - холодные игрушки
Ой, это не Зоричи, это Лукьяненко!

Есть в арсенале игровых журналистов такой жанр - "скриншот-рецензия". То есть большая такая картинка из игры с пояснениями специалиста. Говорят, будто при таком подходе "вода" из обзоров испаряется, а любой тезис автора находит визуальное подтверждение. Так вот, покуда о геймплее "Завтра войны" ничего достоверно неизвестно, мы будем, как лучшие блохастые сыщики Скотного Ярда, вынюхивать его подробности по скриншотам. Вон там - индикаторы силовых щитов, значит, можно будет перераспределять энергию. Вот тут - надпись "Кают-компания", неужели будет возможность гулять по кораблю и заводить служебные романы, как в Wing Commander? Но сначала - пара сотен слов о сюжете. Это ведь ЗОРИЧ!

"Завтра война" от тандема новосибирской студии CryoLand и всероссийского издателя "1С" - это, скажем на всякий случай, игроизация одноименного романа известно писателя Александра Зорича, частично касающаяся и других книг звездной трилогии: "Без пощады" и "Время - московское".

2621 год. Не так далеко, но и не так близко, чтобы сказать: поживем-увидим. Космос давно перестал быть предчувствием, его пространство стало реальностью. Где-то там, в черной пропасти, люди посылают первые сигналы инопланетным существам. Никто не знает, чего ждать от загадочных негуманоидных рас. Но подлинную опасность человечество всегда носит за пазухой: назревает конфликт между Конкордией и Объединенными нациями. Андрею Румянцеву, курсанту Северной Военно-Космической Академии, предстоит принять участие в самых страшных эпизодах кампании 2622 года... На повестке дня: служба в военно-космическом флоте Российской Директории, контрабандистские рейды за хризолином, сотрудничество с корпорациями, пиратские выходки, лихие бои в поясах астероидов и атмосфере планет. Удивительно агрессивный текст на официальном сайте (каждое второе слово - из книги, и вы его наверняка не знаете, а толкование никто давать не спешит) сообщает, что мы будем "лишь винтиком в большом механизме войны", а не эксклюзивным спасителем человечества. Суровая военная романтика в космическом пространстве, ни дать ни взять.

Но это все слова, в них истины нет, сплошные микробы. Поэтому переходим к тому, что выше названо "скриншот-рецензией". Итак, что мы видим. Между боями можно шататься по космической базе. В меню моциона: взлетно-посадочная полоса, ангар, госпиталь, кают-компания, просто каюта и инструктажная. Навигация - методом тыка на списке доступных мест. Как в Wing Commander.

О самих боях. Во-первых, точно будет морока с силовыми щитами. Во-вторых, будут какие-то нюансы с используемым топливом (которое еще и имеет привычку кончаться): на разных скриншотах фигурирует то Ion Fuel, то Photon Fuel. В бою будут использованы различные виды вооружений, а слева на дисплее есть милая вкладка Select Item, позволяющая применять гаджеты. Чуть выше расположилась панель коммуникации: с пролетающими мимо кораблями можно общаться не только на языке оружия, но и на русском. Кстати, русских слов в игре пока нет. Наверное, через шесть веков славяне перешли на английский идиш. Зато весь экран усеян множеством диковинных датчиков (а вот скриншотов с кокпитом корабля мы не видели). Пресс-релиз подразумевает апгрейд звездолетов. Неужели хардкорный симулятор?

Над сценарием работают Зоричи. Степень свободы нам неизвестна. Подозреваем, что степень эта нулевая или около того: слишком уж много обещаний выгулять нас по местам книжной славы. И напоследок - графика скверная. Скрины с планетами впечатляют, но космос - скучный. Всего доброго, товарищи. ***- Остап МУРЗИЛКИН***

Коротко о главном

Делать игры по раскрученным брендам не только модно, но и выгодно. Дошла до этой ручки и отечественная индустрия. А вот куда перейдет - будем, как говорится, посмотреть. Хотелось бы покорения каких-нибудь высот, да только мировой и отечественный опыт настораживает. Поэтому мы пока пессимисты. Но будем рады ошибиться. Н

А в Wing Commander на месте этого робо-Горо стояла бы прелестная девушка-пилот, с которой можно поговорить на разные темы

Возможно, скриншот из обещанных "битв в атмосфере планет"

Lawmaker

Махмуд

О, ВЕЛИКИЙ УРАВНИТЕЛЬ!

Тако (читая записку): Увидимся, ид... иди...
Безымянный (отбирая записку): "Идиот". Это про тебя
к/ф "Хороший, плохой, злой"

Жанр FPS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Darkroom Studios **Дата выхода** Не объявлена **Сайт** www.darkroomstudios.com/content/view/25/39

Только мы успели подумать, что игроков уже начинает подташнивать от обилия вьетнамцев, гитлеровцев и мутантов, как неизвестная доселе команда внесла свежую струю в унылую борьбу человечества за выживание. Даешь Дикий Запад!

Джентльмен на тропе войны

Теперь выжить должен только один человек - мистер Кольт Кауфман, остальные же могут поступать так, как им заблагорассудится, только подальше от него, и, желательно, пребывая как минимум в бессознательном состоянии.

Когда десятилетний Кольтик появился дома, его встретила только мать, до этого прятавшаяся в укромном месте. Отец убит, ферма сожжена, так что бедняжка сразу стал главой семьи. И вот он рос-рос и вырос в матерого волка, привыкшего не доверять никому и добиваться своих целей своими же методами. Разумеется, первой задачей для мистера Кауфмана будет месть за своих родителей, но жить-то на что-то надо... Вот и придется, помимо розыска кровников, зарабатывать на жизнь немного иначе, чем привыкло большинство населения планеты.

Хотя, как утверждают разработчики, игрок все-таки сможет выбирать, убивать ли ему всех проходящих мимо или же оставлять их в живых, приобретая репутацию более или менее благовоспитанного джентльмена. Ведь, помимо ограблений банков и честных граждан, существует еще и охота на тех бандитов, кому не повезло в дружбе с местным шерифом. Естественно, за все будут платить звонкой монетой, которую тут же можно просадить в ближайшем казино за партией-другой блэкджека или покера.

Дичайший запад как он есть

По большому счету игра представляет собой набор миссий, объединенных кое-какой сюжетной линией. Муторное однообразие изредка разбавляется случайными дуэлями с плохими парнями, которых раздирает желание померяться силами с Кольтом и его кольтом. Помимо этого, можно принять участие в легендарных ограблениях банков в команде с легендарными же личностями или же поиграть в войнушку с другими бандами, мнящими себя королями этих земель.

Но самое интересное состоит в том, что вам совсем не обязательно все время быть мистером Кауфманом, разработчики обещают наличие еще нескольких десятков персонажей, а шкуру некоторых из них вы сможете примерить.

Стрелять можно как с одной руки, так и с двух, причем в левой, к примеру, может быть пистолет, а в правой - обрез. Ужасная компоновка, не находите? Тем не менее, это только увеличит убойную силу, а вместе с ней и шансы на выживание.

Мы - за реалистичность кровищи!

За красоту Дикого Запада отвечает доморощенный Omnibus Engine, который, как утверждается, способен на все. Шейдеры и тени в реальном

времени, псевдо-HDR, система частиц, в общем, все по полной программе. Движок - как говорят, способен отлично работать не только с закрытыми помещениями, но и открытыми пространствами.

Конечно, при знакомстве с таким набором движковых фич возникают только положительные эмоции, но после рассматривания скринов пропадает всякое желание верить на слово. Ведь каким бы навороченным не был этот "Омнибус", но если его плохо покрасить, то он никуда и не поедет. Судя по всему, студия пока не располагает хорошими дизайнерами и художниками. Пока что картинка демонстрирует только визуальную убогость игры.

Далее по списку фишек идет умный AI, который будет лихо прятаться и метко стрелять, куча разного реалистично прорисованного и аналогично себя ведущего барахла и все такое, о чем в восторженных тонах взахлеб кричат разработчики. Затрудняюсь сказать, насколько это все будет круто, до тех пор, пока не возьму в левую руку обрез, а в правую топор и не вынесу с десяток бандитов.

Пока же остается только мечтать о золотой лихорадке и Диком Западе. Н

Хочется верить, что он испугался не моего чудного топорика, а маски хоккейного вратаря на моем лице

Дружок, bump mapping на деревянные стены - это дурной тон... Кстати, немцы в городе есть?

Андрей ЩУР

REBEL RAIDERS: OPERATION NIGHTHAWK

Жанр 3D-аркада **Издатель** Digital Jesters **Разработчик** Kando Games
Дата выхода Сентябрь 2005 **Сайт** www.rebelraiders.com

С первого взгляда на проект не шибко известной команды Kando видно, что высокими идеалами передового геймплея разработчики особо не заморачивались и трагедиями Эсхила при разработке сюжета не зачитывались. Скорее уж нашли на чердаке заплесневевшую от времени приставку Dendy и несколько видеокассет с "Макроссом", после чего провели незабываемый вечер воспоминаний о старых добрых временах и решили попробовать их возродить.

В итоге мы имеем: жанр - аркада, изобилующая воздушными боями; время - тяжкое наше с вами беспросветное будущее; сюжет - все плохие должны умереть.

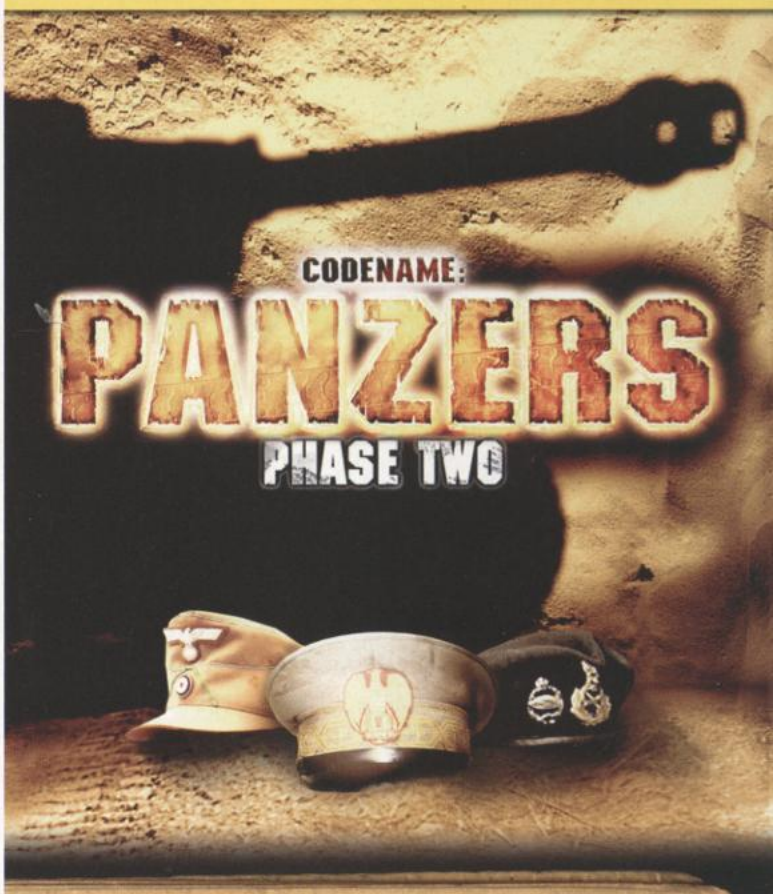
Речь в Rebel Raiders пойдет о планомерном помиссионном изничтожении армии диктаторского режима World Nations Union, созданного несколькими доминирующими нациями для всяческих издевательств и дерганья косичек у наций ущемленных и, конечно же, бесправных (играем, как вы поняли, за последних). Инструмент возмездия - навороченный самолет будущего, в робота превращаться не умеет, но и без этого кому хочешь продемонстрирует всех родственников Кузьмы по женской линии, начиная с матери.

Далее пресс-релиз Rebel Raiders выдыхается и переходит на скупые циферки. Обещается нам шестнадцать миссий в четырех различных локациях. Учитывая, что, согласно предыстории, человечество к моменту начала игры уже освоило Солнечную систему, есть подозрение, что локации будут не только на Земле, но и на других планетах. Летабельных корыт будет представлено только три, зато в лучших традициях классических аркад найдется 32 побочных задания, которые позволят "открыть" в игре новые виды оружия и бонусы, облегчающие прохождение. Есть также упоминания и о главных героях как о неких неожиданных суперэлементах, добавляющих игре новизну и шарм (о да, кто бы мог подумать, в игре и вдруг есть главные герои!)

Имеющиеся скриншоты дают понять, что будет Rebel Raiders игрушкой веселой, хотя и проходной. С огромными летающими крепостями, юркими истребителями, пачками ракет, россыпью разлетающихся по небу, и обилием средней руки спецэффектов. Хватит, чтобы с удовольствием провести пару часов за компьютером, но не хватит, чтобы помнить об игре через две недели после ее выхода. H

В будущем ракеты будут размножаться почкованием прямо в воздухе

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА



Codename: Panzers, Phase Two — стратегия в реальном времени, действие которой происходит в период Второй Мировой войны. Как и первая игра серии, она состоит из трех кампаний, в каждой из которых события освещаются с разных точек зрения: от лица представителей стран Оси — Италии и Германии, Союзников — Англии и Америки и югославских партизан. В каждой главе вы встретитесь как с уже знакомыми, так и новыми героями сражений

Основные особенности:

- 3 кампании, в числе которых югославская
- новые герои и новая нация — Италия
- новые районы боевых действий: Африка, Италия, Югославия
- новые стратегические возможности в ночных миссиях: выключите свет у своих войск и ошеломите врага внезапной атакой
- сотни новых строений и объектов
- более 20 новых юнитов
- сотни заданий — как основных, так и дополнительных и даже секретных
- разные способы прохождения каждой миссии
- новый кооперативный режим в многопользовательской игре
- полная свобода по модификации игры в приложенном редакторе

ФИРМА «1С» NIVAL INTERACTIVE

© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, графический знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Stormregion. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО «1С».

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07, admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Possession

Анна ЩЕГЛОВА

ВОССТАНЕМ, ТОВАРИЩИ ЗОМБИ!

I chose not to choose life, I chose something else
PF Project "Choose Life"

Жанр RTS / Action **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Blitz Games **Дата выхода** 2007 **Сайт** www.youhavebeenpossessed.com

Страшно подумать, сколько зомби убивает за свою жизнь один среднестатистический геймер. А сколько уничтожают их двое, трое, десять жестоких игроков? Если представить общее количество тварей, пострадавших по вине людей, то число получится и вовсе огромным. Бедные зомби... Грязные, уродливые, лишенные человеческого тепла, заботы, да и самой жизни, существа.

Исторически так сложилось, что если в одной игре существуют люди и зомби, то первая сторона, как правило, представлена одним главным героем, а вторая - целой армией монстров. Шагая по темным улицам или коридорам с оружием наперевес, герой периодически встречает послов вражеской партии и дипломатично демонстрирует им свое превосходство.

В игре Possession тоже будут люди и зомби, но подчиняться правилам жанра survival horror она не станет. Хотя, судя по имеющейся информации, и survival'а, и horror'а в ней планируется предостаточно.

Зомби тоже люди

Концепция игры схожа с сюжетом фильма "28 дней спустя". Четверо активистов проникают в секретную лабораторию, где попадают под действие опасных химических веществ. Через несколько часов деятели мутируют и становятся зомби. Один из них, Поработитель (Enslaver), оказывается особо сильным и умным. Им мы и будем управлять. Руководствуясь моральными соображениями типа "Покажем людям, кто в этом мире главный" и "Зомби моего города, объединяйтесь", он организует восстание. Официальной целью бунтующих является разрушение одной нехорошей капиталистической компании. На самом же деле Поработитель просто хочет насолить всем человекам. В частности за то, что по их вине сам перестал быть таковым. Ад на Земле (или хотя бы преисподняя на территории отдельно взятого города), несомненно, сделает существование Поработителя намного приятнее.

Изначально армия героя состоит лишь из трех его коллег. Естественно, такого количества для победы недостаточно, и им понадобятся новобранцы из числа людей. Посвящение происходит через смерть, а набрать нужно пару сотен солдат... ну или пару тысяч. Дело-то благое, так что чем больше - тем лучше.

Подумаешь, внешний вид!
Зато по нам можно учить анатомию!

Здесь начинается коктейль из RTS, Squad-based и Action. Дружно шагая, полчища зомби станут бороться за свои права. На первых стадиях игры главная задача - разобраться с управлением, далее уже - чинить настоящие насилие и хаос.

Зомби сильны физически. Нападая на людей, они, во-первых, удовлетворяют свои естественные потребности и, во-вторых, превращают жертв в зомби. Интервал от заражения человека до его перерождения составляет меньше тридцати секунд игрового времени. Впрочем, просто выйти на улицу и за пару минут увеличить свое войско в десятки раз не получится. Мы-то с вами знаем, что люди приду-

мали массу способов борьбы с нечистью. К примеру, одна ракетная установка в умелых руках легко охладит пыл множества зомби. В таких случаях уже не получится обойтись простой командой "Attack!". Против вооруженных соперников и военной техники игроку понадобится вырабатывать более сложную тактику. Армию можно делить на юниты и отдавать им различные приказы. Пока одна часть монстров охраняет захваченную территорию, другая будет нападать на врагов, а все остальные - снабжать коллектив свежими ресурсами.

По ходу игры зомби будут сталкиваться с все более сложными задачами и противниками, а также продвигаться в новые локации. Город поделен на три округа - это окраина, деловой и спальный районы. Руководствуясь конкретной задачей или собственными предпочтениями, можно будет выбирать разные маршруты. Город достаточно велик (восемь километров в длину и шесть в ширину) и интерактивен. Подобно Vice City, на каждое совершенное деяние будет происходить определенный отклик, что сделает оригинальным и повторное прохождение игры.

Утро понедельника, все устали...

Зомби разные нужны

Как бы вы восприняли появление на улицах родного города стада высокополигональных зомби? Монтировку в руки и в бой? Похвально, но, в отличие от смелых геймеров, горожане не спешат бороться с монстрами. Находясь на безопасном расстоянии (это им только так кажется, что на безопасном), люди отчаянно размахивают кулаками и выкрикивают обидные слова. Но стоит только Поработителю приказать, как батальон зомби начнет двигаться в заданном направлении и людишки в страхе бросятся врассыпную. Наивные: от некоторых видов зомби убежать совсем не просто.

Неуклюжие (Shambles) - классические зомби. Нескладные и медленные, подчиняющиеся инстинктам, они заинтересованы только в кормлении. Перемещаясь большими группами, внушают людям вселенский ужас. Неуклюжие умеют неуклюже пользоваться оружием. Так что после удачной схватки с вооруженным отрядом их можно использовать как стрелков.

Бегуны (Runners) не умеют пользоваться техникой, зато способны развивать большую скорость и карабкаться через высокие препятствия. Это наиболее подвижные зомби, они обладают практически животными повадками.

Раздувающиеся зомби (Bloaters) работают более масштабно. Оказавшись в стратегически важной точке, они взрываются, выпуская из себя трупный яд, который заражает находящихся поблизости людей.

Кромсатели (Shredders) могут забраться на любую поверхность. Это совершенные машины для убийств, своеобразные зомби-спецназовцы. Тем не менее, ради соблюдения игрового баланса представителей этого вида можно будет уничтожать проще всех остальных.

Монстров (Monsters) мать природа одарила богатырским телосложением. Ростом более трех метров, эти ребята способны поднимать машины и прочие тяжелые объекты. При этом заражать людей они не смогут. Это логично, иначе все уровни сводились бы к штампованию отряда огромных Монстров и физическому вынесению всех возможных препятствий.

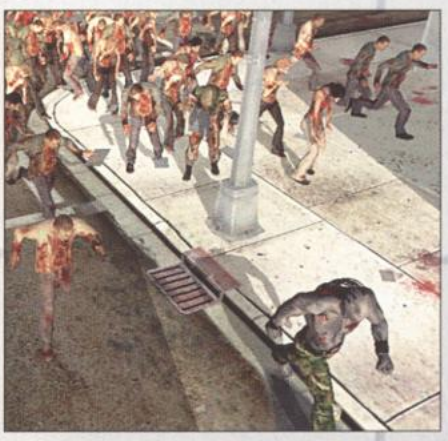
Итого получаем пять видов и Поработителя. Обещанный ассортимент уже сейчас представляется очень заманчивым.

Хороший человек - это человек, который стал зомби

Порабощение человечества будет осуществляться путями намного более замысловатыми, нежели простое заражение всех его представителей. Согласитесь, что главный козырь зомби - это паника, которую они могут внушать. Конечно, монстрам можно было бы просто ходить по городу и пугать мирных жителей. Но при таком решении не почувствовалось бы авторской души и атмосферы неотвратимого злополучия. Другое дело, когда нам позволяют крушить автозаправки и полицейские участки. Или когда все каналы СМИ в один голос кричат о надвигающейся катастрофе. А еще горожане почему-то так болезненно реагируют на тотальное отключение воды и электричества...

Possession будет использовать движок Flame, заточенный под PC и приставки нового поколения (напомним, что выход игры запланирован на далекий 2007 год). Уже сейчас ведется работа над многопользовательским режимом. В онлайне можно будет играть за зомби, продолжая нападки на людей, или за представителей человечества, ожидая, кто из членов твоей команды заразится и принесет болезнь первым.

В целом об игре складывается крайне позитивное впечатление. Разработчики тщательно изучили матчасть, внутренний мир своих главных героев и теперь воплощают эти знания. Продолжайте хорошо работать, господа из Blitz Games! И будет зомби счастье.



American McGee presents Bad Day LA

КРАСОТА ПО-АМЕРИКАНСКИ

Остап МУРЗИЛКИН

Лос-Анджелес... Город Ангелов...
Лично я не видел ни одного!
Ник Канг (True Crime, Sreets of LA)

Жанр Action **Издатель** Enlight Software **Разработчик** The Mauritania Import Export Company **Дата выхода** Весна 2006 **Сайт** www.enlight.com/bdla

Голливудские киноштампы снова избиты. Жестоко, цинично, ногами. Окончательный диагноз отупевшему кинематографу будет поставлен в 2006 году, когда на свет появится Bad Day LA. На этот раз в членовредительстве уличен известный хулиган (с признаками гениальности) Американ МакГи, неутомимый генератор метафизических острот, кислотно-щелочных пародий и галлюциногенных идей. Он и доктор Уве - уроженцы одной и той же пробирки. Пока Болл издевается над играми, Американ наносит ответный удар кинематографу. Bad Day LA - беспощадная сатира, намеревающаяся высмеять американское кино.

В тот день Лос-Анджелес встал не с той ноги. И началось: террористы подняли в воздух трамваи и направили их на небоскребы. На улицы вышли дружные колонны бешеных сибирских коров с бешеной сибирской язвой и затянули песню из "Простоквашино". Пролетающие самолеты вспомнили о законах притяжения и рухнули на проспекты. Звездно-полосатые флаги сморщились в тревожном предчувствии. Потом на ядерный огонек заглянули инопланетяне (думаю, в свете последних событий с Томом Крузом в главной роли Американ обязательно снабдит пришельцев бэйджем "немарсиане" и усадит в боевые треножники). За "немарсианами" увязались метеориты. Шум от их мягкой посадки разбудил прятавшихся в канализациях зомби. Сатанисты возликовали, и по городу прокатилась волна ритуальных убийств. Президент беспомощно умыл, развел и опустил руки в обращении к нации и сбежал искать политического убежища у друга Вовы (или у друга Бориса - временной промежуток сюжета Bad Day LA нам неизвестен). Спасет же мир простой чернокожий бомж, разведенный киногерой в отставке, живущий на социальные пособия. Ощущаете размах затеянного Американом кино-теракта?

Bad Day LA - юмористический экшн с видом от третьей физиономии. Главного героя зовут Энтони Вильямс. Его миссия - спасать ненавистных (ждите трогательную предысторию одинокого отшельника) сограждан в условиях непрекращающихся катаклизмов, угрожающих Лос-Анджелесу. Звучит как Postal, не правда ли? Правда ли. Чернокожий Мессия путешествует по достоверно нарисованному городу, встречает паникующих NPC, выполняет их квесты (несколько десятков обязательных миссий и полная свобода передвижения по узнаваемым улочкам Города Ангелов). Цель игры, по заверениям официального сайта, - развлекать потребителя, поэтому словосочетанию "миссия невыполнима" в этой киносатире места нет.

Игровой мир будет чутко следить за действиями героя с искусственно-интеллектуальных высот и адекватно реагировать на происходящее. Если вы начнете стрелять, вам ответят тем же. Если вы помо-жете жертве инопланетян, она, возможно, присоединится к вашему революционно-освободительному отряду. Американ лично занимается проработкой второстепенных персонажей, так что сомнений в сверхярких образах героев быть не может. Особенно если к МакГи приставят цензора, который укротит его извращенный нрав: присутствие в сюжете зараженных бактериологическим оружием маленьких мальчиков и одноруких морпехов пугает.

Кстати, о военных действиях. Помимо классического репертуара (пистолеты, дробовики, автоматы, коктейли "Слеза комсомольца Молотова"), присутствуют довольно необычные образцы вооружений. Мастерить их можно на ходу: спичка в комбинации со спрей-дезодорантом превращается в огнемет, крышки мусорных баков можно использовать в качестве метательных дисков, а, пардон, блевотина зараженного мальчика и вовсе считается оружием массового поражения. Действительно, массы поражаются извращенной фантазии МакГи.

Консольная простота графики скрывается технологией cell shading, которую мы видели в XIII, видим в Creature Conflict и увидим в XIII-2 и Creature Conflict-2. Помимо необычного визуального ряда, отличится и саундтрек: Американ решил надругаться не только над кино, но и над GTA, и лицензировал сотню известных композиций. Чем все это закончится - покажет время. А может - и Уве Болл.

Если черные псы - символ фашизма, а тот бутерброд - образ американского стиля жизни, то, дорогой МакГи, самое время искать другой рынок для распространения своей продукции

Рухнувший самолет - это удар американской демократии в срамное место

ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!

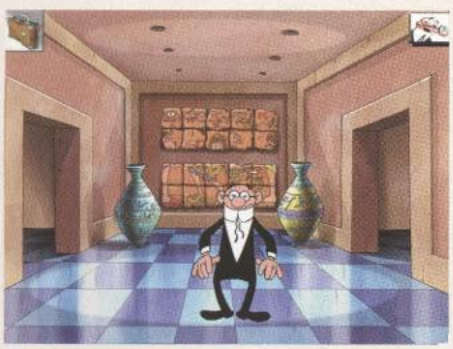
АГЕНТЫ 008

МЕСТЬ СКАРАБЕЯ

Агенты только что проснулись, и готовы приступить к раскрытию очередного преступления века. Осталось только решить, кто первым идёт в душ.

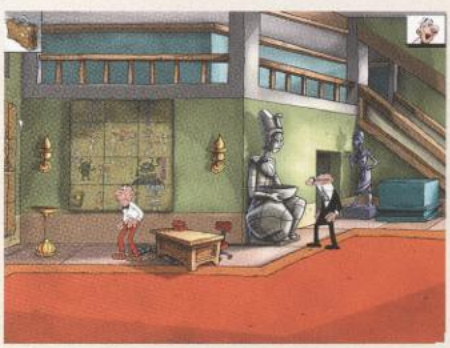
Восточный базар... Здесь можно получить массу полезных сведений. Мортадело почему-то уверен, что эта красотка точно должна что-то знать.

Съездить в Москву и не посетить ни одного музея? Агенты 008 на это не способны. Тем более, что вход бесплатный.

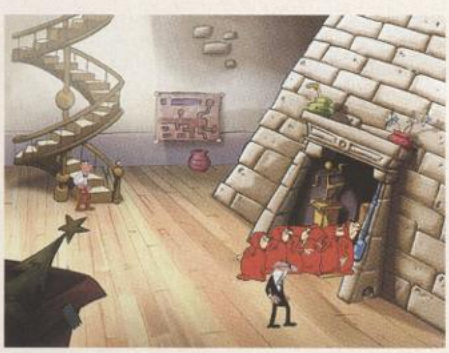


«Интересно, что это за дырочка?..» - подумал Мордателло. «Интересно, этот идиот не повредит нам камеру?..» - подумал охранник музея.

Череп... Филемон на мгновение растерялся. Но, вспомнив, что убийствами занимается другой отдел, вздохнул с облегчением и продолжил поиск улик.



Пока смотрителя нет, можно проверить, не завалялись ли у него в столе интересующие агентов бумаги. Или отколупнуть кусочек какого-нибудь экспоната на память.



Агенты пытаются понять, как незаметно примкнуть к процессии сектантов. Видимо, придётся вспомнить курсы актёрского мастерства.

Студия snowball.ru рада представить вам вторую часть приключений суперагентов Мортадело и Филемона. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, о+безвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru™

мир в шутку

ZG Zeta Games

Продолжение приключений суперагентов 008 - уже в продаже!

«Агенты 008: Месть скарабея» (2CD)

Фирма «1С» — 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru.

Андрей ЩУР

ГРЕХОПАДЕНИЕ

Не согрешишь - не покаешься, не покаешься - не согрешишь.
Закономерность

Жанр FPS **Издатель** Valve **Разработчик** Ritual Entertainment **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.sinepisodes.com

Как ни странно, при воспоминаниях о SiN, игрушке теперь уже далекого 1998 года, возникают четкие ассоциации "секс, насилие, рок-н-ролл". Этот очень неплохой шутер кроился явно по названному лекалу: фигурстая антигероиня с буферами "Мисс Биохимия", отвязный главгерой-полицейский "Мистер Брутальность" и море рок-н-ролла, то есть карнажа, масскара и прочего автоматно-пулеметного геноцида в разной степени мутировавшей пакости, появившейся на улицах мегаполиса будущего.

Странная все же штука - популярность. С одной стороны, SiN была игрушкой настолько кондовой, что говорить про нее и ставить другим в пример на протяжении прошедших лет в голову просто не приходило. Эту игру можно назвать очень неплохой, даже хорошей, но никак не шедевром, не классикой и вряд ли хитом. При этом я не помню другого такого случая, чтобы по PC-шутеру сделали полнометражный аниме-фильм. Не по Quake, Half-Life или Duke Nukem 3D. А по раздолбайскому SiN. Странно.

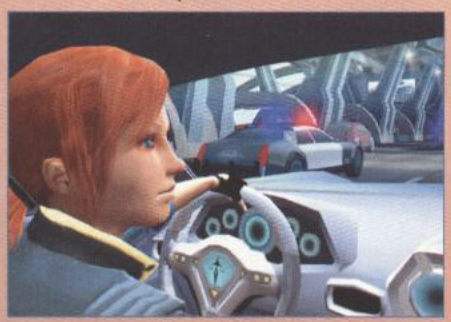
Теперь вот еще по прошествии семи лет решили сиквел сделать. За семь лет люди рождаются и в школу идут. Этак, глядишь, начну с внуками нянчиться, и третья часть подоспеет...

Город греха

Никаких особых сюжетных изменений SiN Episodes по сравнению с оригиналом содержать не собирается. Речь все так же пойдет о мегаполисе будущего, в котором неутомимая компания SinTEK по-прежнему проводит тайные эксперименты над людьми, намереваясь путем мутаций создать новую расу суперчеловеков. Возглавляет SinTEK старая знакомая Элексис Синклер, грудастая злодейка, выжившая после встречи с Блэйдом в первом SiN. Сам Джон Блэйд, мрачноватый дядька в черных очках и с густой дрэдоподобной шевелюрой, тоже никуда не делся, продолжает служить в HardCorps и гоняться за мутантами, расстреливая их из всего, что может иметь боезапас. Для полноты картины не забудем и про "голос за кадром" - хакера JC, сохранившего свое кресло и должность "говорителя шуток" по ходу действия.

А теперь - фанфары, вслед за которыми идет соло на электробарабанах: к ватаге героических старперов прибавилась еще одна действующая фигура. Фигура молодая, женская, голубоглазая, рыжеволосая, не стесняющаяся демонстрировать окружающим оголенный пупок и отзывающаяся на позывной "Джессика Кэнон". Другими словами, теперь у Блэйда появился стажер, сопровождающий его по ходу выполнения миссий и увеличивающий долю секса в приведенной выше формуле игры "секс, насилие, рок-н-ролл" на порядок.

Грустно девушке без зеркала заднего вида - макияж-то не поправить!



- Здравствуйте, я сторож склада. Чего храним-то? Известно дело - радиоактивные отходы

Смотрите на этой неделе

Вторая по важности новость об игре (после непосредственно анонса о ее создании): в основе SiN Episodes лежит халфлайфовский движок Source, обеспечивающий и качественную картинку, и физику (не без помощи технологии Havok). "Больше Half-Life'ов, хороших и разных!" - по-другому и не скажешь. Потому что по-другому хочется сказать насчет системы распространения и самой технологии построения SiN Episodes.

Получив клювом в неназываемое место от неизвестного жареного петуха, Ritual Entertainment договорилась с Valve и решила продавать игру только через онлайновую систему STEAM (владельцы модемов дружно пошли и повесились). Но это еще полбеды. Основная проблема в том, что игра-то будет выходить частями. Она не зря получила название SiN Episodes: расчет Ritual заключается в том, чтобы раз в 3-4 месяца выпускать новую "главу" приключений Блэйда, Кэнон и JC, продавая каждую из них по отдельности. "Глава" будет состоять из нескольких игровых уровней общей протяженностью прохождения в 3-6 часов. Сами разработчики объявили такой подход революционным для всего игропрома, мотивируя свое решение максимальной гибкостью производственного процесса: дескать, какого продолжения фанаты игры захотят, такое получать и будут. На деле же минусы такой системы производства объяснять нужды нет: кроме несомненных проблем скачивания, добавляется непомерная цена игры в целом. По предварительным оценкам стоимость одной "главы" будет чуть меньше 20 долларов - помножьте эту сумму на 4, а то и 5 (по количеству "глав", обычно встречающемуся в шутерах), после чего посмотрите налитым кровью глазом на зажравшихся западных буржуинов.

Он не заплатил за проезд в маршрутке

Дядя Блэйд, это вот ОНИ меня за косички так сильно дергали!

Пилотный номер

Расписывать прелести будущей игры после такого широкомасштабного облома несколько кощунственно - поиграть в SiN Episodes на заявленных разработчиками условиях у нас смогут считанные единицы. Но, на самом деле, еще неизвестно, чем вся эта затея обернется, так что просветиться насчет "грешного" шутера смысл все же имеет.

Итак, осенью нас ожидает первый эпизод игры, названный Emergence. Понятно, что будет там завязка общего сюжета, выглядящая примерно так: Блэйд и Кэнон приезжают на некую фабрику, чтобы узнать, а не здесь ли мутантов плохая Синклер делает. Фабрику, как водится, разве что с землей в процессе поисков не сровняют, но в результате кое-какие улики (под трупами полутора сотен охранников и мутантов) все же найдут.

Тут ведь, собственно, дело-то не в сюжете, дело в геймплее - не во "что?", а в "как?". И вот это "как" будет реализовано весьма любопытно. Разработчики хотят сделать основной фишкой игровой элемент, имевшийся еще в оригинальном SiN: видоизменяемость прохождения в зависимости от выбора главного героя. Т.е. от совершенных им действий в данный момент времени будут немного изменяться условия дальнейшего прохождения игры. На наглядном примере это описывается так: повернул вентиль на одном уровне - на следующем некоторые из помещений окажутся затопленными. В Ritual Entertainment хотят доверху наполнить игру такими "вот действиями с продолжением", причем некоторые из последствий будут видны сразу же, а некоторые могут проявиться только в следующем эпизоде или даже еще позже.

Ключевые действия не будут выражаться только в использовании интерактивных объектов - в ход пойдет все: и то, каким путем персонаж игрока пройдет уровень, и сколько виновного/невиновного народу он в процессе положит, и какие секреты по мере прохождения найдет. Последствия тоже будут разными, от минимальных разночтений в диалогах до изменения основного сюжета и доступных игроку локаций.

Грех жаловаться

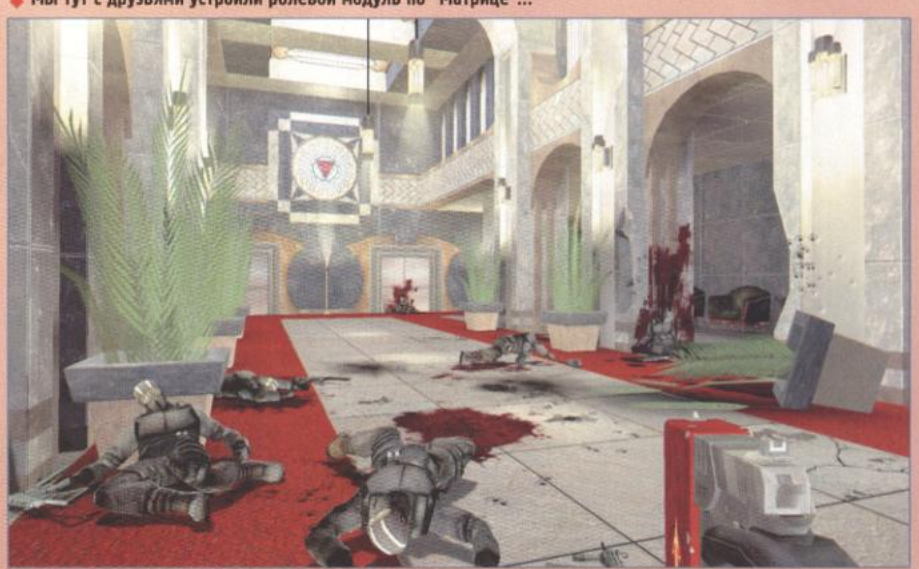
По манере игры SiN Episodes останется веселым мочиловом с кучей трупов, не перерастая во что-либо серьезное, тактико-симуляторное. Появятся некоторые элементы использования транспортных средств (обещана реализация вождения полицейской машины) и кое-какие действия совместно с отрядами спецназа, но всю основную работу, как всегда, придется выполнять Блэйду и его верному крупнокалиберному другу "магнуму". Наличие последнего уже обещано в Emergence, и имеющийся скрин это подтверждает.

Другой интересной задумкой разработчиков является система реагирования персонажей на направление взгляда игрока. Сделано это по большей части для того, чтобы Кэнон могла одергивать Блэйда, когда тот начнет заглядываться на ее выпуклые полигоны. Но найдется этой фишке и рабочее применение: например, иногда от игрока потребуется найти какой-то определенный объект в комнате, набитой разным барахлом, и тогда, в зависимости от направления взгляда, JC по радио будет комментировать, нужная это вещь или нет.

Про мультиплеерную часть SiN Episodes известно, что она будет выпущена намного позже первого эпизода Emergence и, как следствие, учтет возможные пожелания игроков. Из конкретных особенностей пока заявлена только высокая интерактивность мультиплеерных карт, вплоть до возможности переворачивать офисные столы, создавая тем самым дополнительные места для укрытий во время перестрелки.

В целом, SiN Episodes вырисовывается как более веселая альтернатива ужастику F.E.A.R. от Monolith. Остается только надеяться, что Ritual через какое-то время одумается, перестанет изобретать онлайновые велосипеды и выпустит нормальную боксовую версию игры, чтобы сравнить два потенциальных хита смогли все желающие, включая и большинство игроков на нашей стороне Земли. НИ

Мы тут с друзьями устроили ролевой модуль по "Матрице"...



Condemned: Criminal Origins

Андрей ЩУР

А ТЕПЕРЬ ГОРБАТЫЙ!

Тварь я дрожащая или право имею?
Рассуждения у пивного ларька

Жанр FPS Издатель SEGA Разработчик Monolith Productions Дата выхода 2006 Сайт www.lith.com/condemned.asp

Когда компания-разработчик, еще не успев выпустить один полномасштабный проект, заявляет о начале работ над другим, тоже далеко не маленьким, это наводит на определенные мысли. Либо девелоперы слишком хорошего мнения о своих способностях (читай: излишне самоуверенны), либо первый проект почти закончен и скоро выйдет в свет, поэтому освободившийся персонал постепенно переходит на новое направление работ.

Многоопытная компания Monolith, создатель таких хитов, как Alien vs. Predator и No One Lives Forever, под категорию зазнаек подпадать не может в принципе, поэтому, вероятнее всего, скоро мы с вами увидим столь ожидаемый F.E.A.R., раз уж "монолитовцы" объявили о создании очередного шутера - Condemned: Criminals Origins.

Страсти-мордасти

Видать, крепко же людей в Monolith достала тема юмора и шуток, имевшая место в обеих частях NOLF: по части чернушности и мрачности игрового мира анонсированный Condemned уделывает F.E.A.R. на раз-два. Если в "C.T.P. A.X.E." дело с потусторонним имеют бравые спецназовцы, то в "Осужденном" нам с вами отведена роль одинокого сотрудника отдела ФБР по делам о серийных убийствах. И не какого-нибудь там чинуши, протирающего штаны в тихом, хорошо освещенном офисе, а оперативника, вечно шатающегося по весьма неприглядным местечкам и общающегося с еще менее приглядным тамошним населением.

Сюжет Condemned темен, злобен и психосдвигнут. Наши дни. Серийный маньяк буйствует на просторах неназванного американского мегаполиса, сильно напоминающего Сиэтл. Дело осложняется тем, что после себя маньяк оставляет не только окровавленные тела, но и что-то вроде темной ауры, сводящей местное население с ума и превращающей обычных людей в агрессивных невменяемых зомби. С ними в основном и сталкивается наш контуженный на голову (то есть очень смелый) герой, в одиночку преследующий маньяка, а потому забирающийся в самые мрачные городские трущобы, самые заброшенные дома, самые подземные станции старого метро и прочие милые сердцу и нервам любого поклонника Resident Evil места.

А ведь это только начало сюжета: по мере его развития на главного героя начинают нападать не только и не столько люди...

Один в поле с PDA

Хотя Condemned подпадает под категорию шутеров от вполне себе первого лица, на самом деле предложенный разработчиками геймплей нестандартен и от общепринятого канона отличается ощутимо.

Прохождение игры будет завязано не только на экшн, но и на полновесную адвентюрную составляющую. Главный герой Condemned оснащен специальным унифицированным прибором по поиску улик, маленькой видеокамерой и PDA, работающим, кроме всего прочего, как видеофон для связи с аналитиками отдела. Само прохождение игры предполагает неторопливое продвижение по игровому уровню, проверку улик, съемку видеокамерой всех подозрительных объектов и постоянные переговоры с "командой поддержки", что вкупе будет постепенно прояснять картину очередного убийства и намекать на необходимые шаги для дальнейшего развития сюжета. По мнению дизайнеров из Monolith, такая форма подачи может дать совершенно новое ощущение от игры и одновременно обойтись без стандартных вставок - роликов на движке или рендеров.

Один в коридоре с зомби

Адвентюра адвентюрой, но экшн в Condemned тоже забыт не будет. И по части своеобразности приключенческим элементам не уступит.

Шотган - это счастье. Пока его не лишишься, не поймешь

...здесь у маньяка разбился пузырек с лаком для ногтей

А молоток я вам не отдам, даже не просите!

Condemned: Criminal Origins

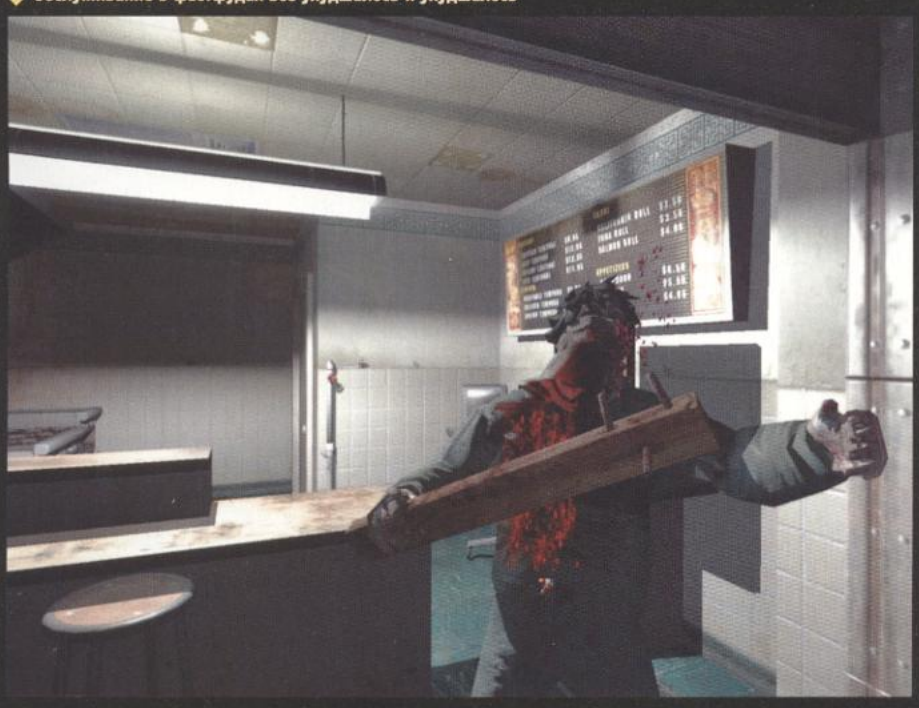
То ли недоволен чем-то, то ли просто зевает - поди разбери этих монстров

Конечно, главный герой как сотрудник ФБР по умолчанию вооружен пистолетом, а иногда и дробовиком, только вот коробки с патронами на уровнях будут встречаться крайне редко. Гораздо реже, чем будут возникать ситуации с необходимостью применения стволов. И тогда придется использовать подручные средства. Какие? Какие найдешь, предполагается, что мир Condemned будет интерактивным настолько, что новое оружие можно получить, не только подняв с земли обрезок трубы, но даже вывернув ножку стула или отломав кусок спинки деревянной скамейки. Аналогичным образом будут вооружаться и противники-зомби: кто железный прут найдет, кто палку, а кто и дверь выломает, после чего ею же в тебя и запустит.

Соответственно, сам экшн будет зачастую состоять из драк холодным оружием, а не перестрелок из-за угла. В качестве аналога геймплею можно привести The Cronicles of Riddick - в Condemned намечается схожая система управления боем: игроку будут доступны два вида удара (быстрый-легкий и тяжелый-мощный), а также блок. Очень похожей на "Риддика" будет и динамика боя. У всех действующих лиц драки будет учитываться физическое положение тела, скорость и направление передвижения, т.е. враги не скачут, как мячики, выписывая невероятный стрейф, - все прямолинейнее и жестче. Получил обрезком трубы по голове, будь добр, содрогнись всем телом и отшатнись на полметра.

Данные правила реалистичности в полной мере применимы и к главному герою: до игрока будет всеми способами донесено, что он видит мир именно глазами персонажа. Смотришь вниз - видишь ноги. Лезешь по лестнице - перед глазами появляются подтягивающиеся руки главгероя. Хочешь ударить кого-то - камера, как и положено, немного сдвигается от замаха. Пропустил удар, вот тебе рывок камеры и секундная дезориентация движений.

Обслуживание в фастфудах все ухудшалось и ухудшалось



ПодСТРАХоваться

Все эти разговоры о высокой интерактивности окружающего мира и качественной физике, вопреки привычному скепсису, не выглядят полнейшей ерундой. Condemned создается на базе движка F.E.A.R., сдобренного к тому же физикой Havok 3.0, так что шансы на *действительно* интерактивное окружение есть. Имеющийся ролик показывает пару моментов, когда использование физики объектов эффектно вторгается в область геймплея. Например, ничего не подозревающий главный герой идет по коридору, вдруг один из стеллажей с коробками и прочей дребеденью отлетает в сторону, и из-за него выскакивает зомби. Эпизод смотрится действительно красиво и жутковато: коридор плохо освещен, коробки летят во все стороны, в том числе и в игрока, так что сразу не разберешь, что там за бяка позади всего этого бедлама безобразничает. Обещанный звук 5.1 в дальнейшем, я думаю, добавит к прохождению игры пару леденящих кровь ноток, шуршалок и завывалок.

Разработка Condemned ведется одновременно на PC и на Xbox 360. Если по части графики такая мультиплатформенность игры уже не пугает, а, наоборот, радует, то вот многострадальный вопрос с управлением встает в полный рост. Хорошо бы Monolith не посрамил свое честное имя и не увлекся переложением всего и вся под нужды двух крестовин и восьми кнопок.

Gun

Андрей ЩУР

УБИТЬ БИЛЛИ КИДА

Это только пишется Louis L'Amour. А на самом деле он Луи.
Главред. "Избранное"

Жанр FPS/TPS **Издатель** Activision **Разработчик** Neversoft **Дата выхода** Ноябрь 2005 **Сайт** www.gunthegame.com

Индейцы и лошади, лошади и индейцы. Ковбои и шерифы, шерифы и ковбои. Кольты и томагавки, огненная вода и скальпы. Ковбои и лошади, шерифы и кольты, индейцы и огненная вода, томагавки и скальпы. Огненная вода и лошади, шерифы и томагавки, кольты и скальпы, ковбои и Тони Хок, индейцы и скейтборд. Бр-р-р, стоять, Тони Хок и скейтборд?!

Все новое, как известно, хорошо забитое плетьми и похороненное на заднем дворе старое. В кино жанр вестерна успел издохнуть еще до того, как шустро развивающиеся компьютерные игры перешли на гамму в 16 цветов. Зато теперь у всех спагетти-, макароны- и бифштексы-вестернов появился шанс переродиться на экране компьютера благодаря стараниям компании Neversoft. Предыдущие шесть лет эта девелоперская контора осваивала все новые и новые фирменные тонихоковские кренделя для доски с колесиками, окончательно умаялась от урбанистического экстрима и решила заняться чем-то совершенно иным. А именно: кроваво-натуралистичным экшном про жизнь крутых ковбоев на дичайшем из всех диких западов. Хорош переход, нечего сказать.

Чистый Гарри

Играть в этом шутере от первого/третьего лица нам предстоит не за какого-нибудь прославленного разбойника, разыскиваемого в половине штатов, и не за окутанного завесой тайны охотника за головами. Главный герой Колтон Уайт вопреки законам жанра не супергерой, а простой молодой чемодан, хоть и с задатками отличного стрелка. Плыл себе по Миссури на пароходике вместе с отцом друга проведать. Приплывает, а тут какие-то бандюганы во главе со святошей странным хозяйничают. Папу, как положено, смертельно ранят, чтоб он со спокойной совестью передал Колтону Таинственный Амулет (чувствуете, аж мурашки по коже, во какой Таинственный!), сообщил сакраментальное "я - не твой отец", после чего испустил дух. Убитый горем не-сын Колтон Уайт отправляется в Додж-сити, как говорится, искать князю славы, себе чести, а ногам - правды. Тут-то все и начинается...

Украсть лошадь на Рио-Гранде

Основная игровая особенность, на которую напирают разработчики из Neversoft, - свобода передвижения. В Gun планируется создать большой игровой мир, по которому можно будет путешествовать в свое удовольствие и заниматься целым ворохом всяких разнообразных дел. Кататься на лошадях, дилижансах, паровозах и каноэ; шататься по окрестностям Додж-сити, сматываться "на недельку до второго" в прерии, бродить по лесам и заброшенным шахтам, исследовать каньоны и русла высохших рек. Желающие смогут поохотиться на самых разных животных, включая волков, медведей, бизонов, пум и койотов. Конечно, с людьми тоже придется как-то общаться, например, помогать защищать табуны лошадей от конокрадов или, наоборот, устраивать засады на неосмотрительных ковбоев. А еще можно выступать зачинщиком погромов в местных салунах, после чего попробовать себя в роли одного из охранников дилижансов. Да, друзья, это звучит именно как GTA в условиях Дикого Запада, и, судя по всему, так оно выглядеть и будет. В Neversoft для Gun готовят широкий спектр побочных миссий, которые увеличат время, потраченное на прохождение игры, в несколько раз. И, вспоми-

Не люблю я драться. А вот стрелять - да, люблю

ная, как эти люди умеют сдобрить обычный симулятор скейтборда неимоверным количеством всяких бонусов и секретов, появляется уверенность: в новом проекте компании тоже будет много интересного, что предстоит найти, открыть и заполучить. Дополнительным стимулом к поиску power-up'ов является наличие у главного героя в Gun таких ролевых показателей, как меткость, "вождение" лошади и др. Естественно, все имеющиеся умения придется прокачивать.

Gunslinger

Недалеко от GTA уходит основная идея Gun и в своем миролюбии. Точнее, еще дальше уходит от мира во всем мире и розовых плюшевых зайчат в сторону ломающихся костей и КРОВИЩИ. Оторвать выстрелом какому-нибудь доходяге руку или даже голову - пжалста! Подорвать бочку пороха так, чтобы от окружающих остался красный туман в воздухе и джибсы в радиусе полкилометра - нет проблем! А уж если кому горло перерезать, то непременно с мощной струей кетчупа во все стороны.

Gun не просто набит насилием, он и есть насилие. Наполненные внутреннего напряжением редкие ковбойские дуэли один на один - не совсем то, чего можно ожидать от этой игры. Скорее уж вы попадете в масштабную кровавую драку нескольких десятков человек в салуне, после которой надо будет, не слезая с седла, ухлопать крупную банду местного заправилы, не только расстреливая конных противников, но и давя копытами верной коняги противников пеших. Кадры имеющегося ролика демонстрируют все мыслимые варианты смертоубийства, начиная от файтинга на томагавках и стрельбы из лука до управления допотопным многоствольным пулеметом, разрывающим противников на куски, и даже стрельбы из настоящей пушки.

Мистер, я забираю ваше транспортное средство!

Большую часть игрового времени все вышеописанные непотребства будут совершаться с видом камеры от третьего лица, но иногда можно включать специальную опцию Quick Draw, позволяющую перейти в режим непосредственного перволичинного прицеливания. Работает эта опция одновременно с эффектом bullet-time, что позволяет стрелять еще точнее: включаешь Quick Draw в горячке боя, не спеша выцеливаешь гарцующих вокруг гадин и уничтожаешь по одному. Не все так просто, конечно: режим прицеливания, будучи читерским по своей натуре, имеет количественное значение и склонность тратиться при использовании, восполняясь только с каждым новым убийством врага. Так что придется совмещать прицеливание с обычными перестрелками.

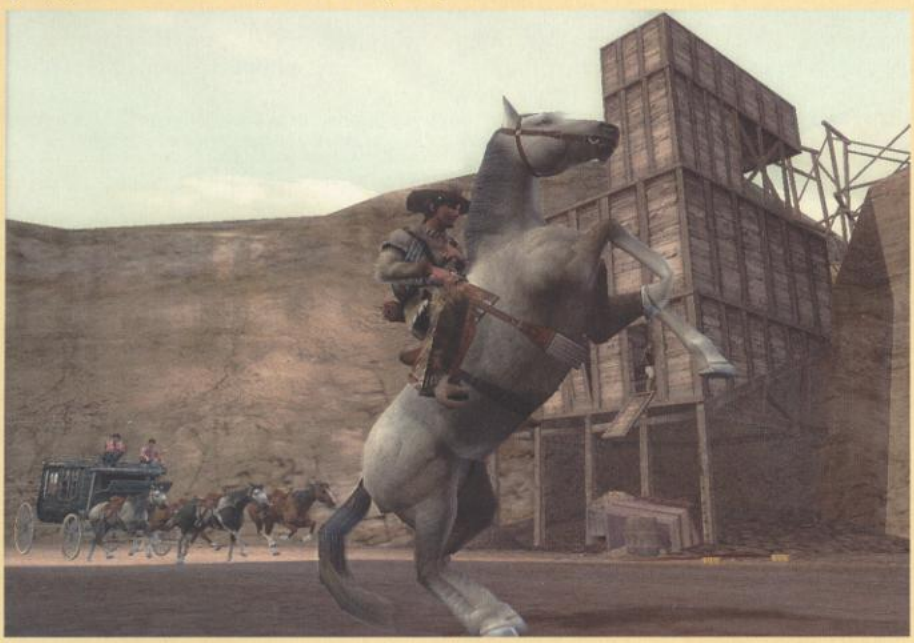
Хороший, плохой и Xbox

С графической стороны дело обстоит не так хорошо, как того хотелось бы. В данный момент игра разрабатывается сразу для пяти платформ: PC, PS2, Xbox, Xbox 360 и GameCube. Отсюда общий невысокий уровень детализации, заметный в кадрах ролика игры - по количеству полигонов персонажи в Gun не превосходят своих GTA:SA собратьев. При этом голые холмы и равнины, замеченные на видео, ландшафту GTA по красоте даже немного уступают. С другой стороны, преимущество Gun - в наличии алгоритма просчета физики тел (технология домашняя, не Havok): попадания из пистолетов и ружей заставляют ragdoll демонстрировать чудеса пластики, а подброшенные взрывами бочки-ящики красиво разлетаются по замысловатым траекториям. По части же слабых визуальных красот у разработчиков отговорка следующая: это у них, дескать, пока демонстрационная версия для обычных консолей, а вот для Xbox 360 (и, надо полагать, для PC) персонажи будут более полигональными, текстурки четче и разрешение покруче. Но возникает такой вопрос: если показать высокодетализированный вариант игры разработчики пока не в состоянии (читай: он еще не доделан), то интересно, каким образом Neversoft планирует выпустить Gun в свет уже через несколько месяцев, в конце осени этого года?

Какой же это вестерн? Они должны стоять и сверлить друг друга взглядом!

Хотя меткая стрельба с лошади на полном скаку - тот еще бред, в Gun все возможно

Продается: почти новый "Мустанг" 1887 года выпуска



Владимир ЧАПЛЫГИН

Я ЗАВТРА СНОВА В БОЙ СОРВУСЬ

Я мечтаю вернуться с войны,
На которой родился и рос,
На руинах нищей страны
Под дождями из слез.
Но не предан земле тиран,
Объявивший войну стране,
И не видно конца и края
Этой войне.
Игорь Тальков

Жанр FPS **Издатель** Valve Software **Разработчик** Valve Software **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.half-life.com

Подробно писать на этих страницах о том, насколько популярна в народе дилогия Half-Life, не имеет никакого смысла. Это как рассуждать о восходе солнца поутру или же о появлении луны вечером. Сколько об этом ни говори, но привычные законы природы от этого не изменятся. Приключения Гордона Фримена будут и дальше будоражить умы множества людей.

Коммерческий директор Valve Software Дуг Ломбарди

Сказ о том, как любимец публики стал героем сплетен

К чему такое пафосное вступление? Да к тому, что геймеры ждут продолжения истории как манны небесной. Первая часть породила уйму загадок, а вторая помножила их число в разы. Вот и надеются поклонники творчества Valve Software, что Half-Life 2: Aftermath расставит все по своим местам.

Видя столь приятную глазу картину, разработчики виртуозно заигрывают с нами. На первых порах после скупого на информацию анонса адд-она множество фанатских сайтов чего только не писали. Дескать, Исаак Кляйнер окажется засланным казачком Альянса, а Гордон Фримен полностью выйдет из-под контроля G-Man'а. Впрочем, самый главный слух настойчиво утверждал, что ведущая роль отведена не воинствующему ученому в очками с роговой оправе, а миловидной Эликс Вейнс. Масла в огонь подлило отсутствие игры на недавно прошедшей выставке E3 2005. Даже самые плодовитые кролики завидовали скорости появления очередной порции домыслов. Наконец-то подопечные Гейба Ньювелла поделились со страждущей публикой официальной информацией...

Итак, что же побудило создателей оригинальной игры так скоро вернуться к своему детищу, ведь над двумя адд-онами к первой части (Opposing Force и Blue Shift) трудились сторонние разработчики? Коммерческий директор Дуг Ломбарди объяснил изменение политики компании тем, что в основе Half-Life лежал модифицированный Quake-engine, который команда так и не смогла познать до тонкостей. Поэтому в свое время было куда целесообразнее поручить ваять адд-оны тем, кто уже имел дело с движком от id Software, а самим заниматься более значимыми делами. Вторая же часть от и до строилась на доморощенных технологиях. А своя рубашка, как известно, ближе к телу: никто не знает движок Source лучше программистов Valve.

Место встречи изменить нельзя

Действие первого адд-она (разработчики в своих многочисленных интервью западной прессе постоянно напирают на слово "первый", так что вполне вероятно появление последышей) начнется с того места, на котором закончилась вторая часть. Несмотря на увещевания доктора Бринна, мистер Фримен решил сделать все по- своему. Еще чуть-чуть - и Цитадель падет, но при этом она похоронит большую часть жителей близлежащих окрестностей. В начале игры Гордон встретится с чудом спавшейся Эликс, после чего они на пару отправятся блуждать по улицам City 17.

Что касается знакомства с новыми лицами, то здесь особо сильно губы раскатывать не следует. По мнению разработчиков, в Half-Life 2 они уделили слишком мало времени второстепенным персонажам. Aftermath должен исправить сию досадную оплошность и подробнее рассказать о злоключениях доктора Исаака Кляйнера, бывшего охранника Black Mesa Бэрни Колхауна, дочери Элая Вэйнса и ее робота по кличке Dog. Кстати, все старые знакомые разговаривают привычными голосами. Никто из актеров не отказался от участия в озвучивании адд-она.

За сюжет ответственность по-прежнему несет профессиональный писатель Марк Лейдло. Если верить его утверждениям, то сценарий After-

Определенно, на разработчиков сильно подействовал поход на третий эпизод "Звездных войн"

А это уже отсылка к "Звездному десанту" Пола Верховена: запрыгнуть огромному жуку на панцирь и расколупать тварюге хитиновый покров

Через мгновение белая "Волжанка" превратится в груду покореженного металла

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Valve Software ушла под крыло Electronic Arts

Весной этого года после продолжительного судебного разбирательства компания Гейба Ньювелла полюбовно рассталась с Vivendi Universal Games. По условиям мирового соглашения, за уже бывшим издательством сохранялось право издавать игры от Valve Software до начала сентября 2005 года. Многие аналитики полагали, что разработчики уйдут на вольные хлеба и будут распространять все свои последующие продукты через интернет-систему Steam. Ан нет, свято место пусто не бывает. Битву за освободившуюся вакансию к всеобщему удивлению выиграла Electronic Arts, хотя аналитики считали, что больше шансов было у Activision. Сейчас трудно сделать выводы о том, будет ли Electronic Arts продвигать в широкие массы Half-Life 2: Aftermath или нет. В предварительном соглашении глав компаний речь идет только о Counter-Strike: Source, Half-Life 2: Game of the Year и Xbox-версии игры. Кстати, новоиспеченный партнер нисколько не ограничивает Valve Software в плане распространения игр через Steam.

math даст ответ на пару важных вопросов, но при этом породит еще больше загадок. Как гласит одна популярная песенка: "И как с этим справится наш герой? Все на просмотр картины второй!".

Игровой процесс не претерпит каких-то серьезных изменений. Список свежих идей состоит лишь из трех пунктов. Во-первых, благодаря модифицированной гравитационной пушке появится некая новая модель взаимодействия с окружающим миром. Во-вторых, по ходу игры будут периодически всплывать зачатки RPG-элементов. Персонажи (в том числе и противники) способны обучаться различным уловкам, что впоследствии всенепременно отразится на их манере поведения во время боя. Например, Эликс овладеет несколькими акробатическими приемами. В-третьих, нам дадут прокатиться на ранее не доступных транспортных средствах. Как вам вариант утопить в пол педаль газа полуразбитой "Волги"?

В первых рядах технической революции

Все последние графические достижения из выходящего в конце этого лета проекта Half-Life 2: The Lost Coast плавно перекочуют в Aftermath. Главной фишкой должно стать высокодинамичное освещение и правдоподобное моделирование реакции человеческого глаза на различные природные эффекты. Например, blooming - размытие картинки на ярких гранях, HDR Skybox - наложение нескольких вариантов текстур неба. Благодаря HDR Refraction свет правильно проникает через преломляющие материалы, а на воде яркое отражение источника света создает блики. Наконец, гвоздь программы - Exposure Control, правдоподобно демонстрирующий, насколько быстро приспосабливается зрение человека к тому или иному варианту освещения. Если включить сию штуку в настройках, то в ярких локациях солнце будет слепить глаза.

Для полноценной поддержки такой красотищи потребуется как минимум процессор не менее 2 ГГц, от одного до двух Гб оперативной памяти и видеокарта из последней линейки ATI, хотя сгодится и представитель семейства NVIDIA.

Не отстанет от графики и физика. Программисты подкорректировали лицевую и скелетную анимации, а оставшиеся ресурсы бросили на симулирование поведения человеческих зрачков. Отныне все персонажи во время общения с главным героем стараются смотреть ему в глаза. Если мистер Фримен подошел к мирному NPC сбоку, то тот ограничится поворотом головы. Если Гордон находится за его спиной, то собеседник развернется на 180 градусов.

Лжец, лжец, лжец

Напоследок, лоскутная вышивка, сотканная из обрывков информации о старте работ над третьей частью. Сотрудники Valve Software без устали заявляют, что сейчас все усилия брошены на создание первого адд-она, шлифовку Day of Defeat: Source и The Lost Coast. Якобы больше никаких проектов в недрах компании не зреет. Тогда как с этой "правдивой" информацией соотносится факт найма на работу Бэя Рэйта? В начале июля он случайно проговорился о том, что после работы над лицевой анимацией Голлума из трилогии "Властелин колец" он рад подарить накопленные знания персонажам Half-Life 3. Видимо, ответ на данный вопрос мы получим ближе к концу осени. Наверняка в финале адд-она будет предусмотрено место, которое впоследствии станет отправной точкой для старта сюжета третьей части.

С этой смертоносной машинкой земное притяжение не имеет значения

Камера расположилась как в заправском представителе жанра survival horror

Владимир ЧАПЛЫГИН

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ВОЙНА

Дмитрий Глазнев

В недрах воронежской компании Burut Creative Team зреет амбициозный FPS "Восточный фронт". В февральском номере мы рассказали вам, что действие игры развернется во время Второй мировой: истинный ариец Карл Штольц с оружием в руках попрет против научно-технической махины третьего рейха. Настала пора поведать вам о новых фактах. На наши вопросы любезно согласился ответить геймдизайнер и сценарист проекта Дмитрий "Alice" Глазнев.

Навигатор игрового мира: **Привет! Минуло почти полгода, как мы рассказали нашим читателям о "Восточном фронте". Что интересного за это время произошло с проектом? На какой стадии разработки он сейчас находится?**

Дмитрий Глазнев: Осталось совсем немного до завершения основной работы. Вовсю идет тестинг готовых уровней. Программисты отлаживают код и готовятся прикрутить физическую анимацию. Доделываются ролики (они будут готовы в этом месяце). Одновременно выверяется баланс всей игры.

НИМ: **Изначально компания планировала выпустить игру в мае. Но позже релиз сместился на осень 2005 года. С чем это связано? Позволяет ли эта отсрочка надеяться на повышение качества?**

Д.Г.: Да, конечно. Перенос был обусловлен именно тем, что за лето а мы можем существенно повысить качество продукта. В частности, будет встроена пара мини-уровней, которые призваны разнообразить игровой процесс.

НИМ: **Конец этого года обещает ознаменоваться внушительным скачком графических технологий. Сможет ли "Восточный фронт" на равных тягаться с потенциальными хитами из Америки?**

Д.Г.: Задача тягаться с кем-то на равных нами никогда не ставилась. Ни сейчас, ни в прошлых проектах. Наш движок поддерживает все самые передовые технологии, мы довольны его качеством, картинка выглядит вполне современно. Есть шейдеры второй версии, термопартиклы (эффект горячего воздуха), мощные пост-эффекты, глоу, параллакс и бамп маппинг и прочее. Со своей задачей они справляются на "отлично", а все остальное - это игровой процесс. Вне геймплея эти термины ничего не значат. И именно на последний мы делаем особый упор.

НИМ: **Зимой наша редакция сильно удивилась тому, что главным героем русской игры выбран чистокровный немец. Это решение продиктовано тем, что заграничному геймеру интереснее воевать за европейца, нежели за русского, или же явление Карла Штольца народу обусловлено какой-то другой причиной?**

Д.Г.: Нам почему-то кажется, что и заграничному, и отечественному геймеру в первую очередь будет интересно играть в качественную и захватывающую игру. Какой национальности будет главный герой - не очень важно, особенно это касается "Восточного фронта". Это не ура-патриотическая игра, достоверно воссоздающая поля былых сражений и так далее, а, скорее, человеческая драма в окружении третьего рейха. Действие проекта изначально предполагалось внутри Германской империи, в сердце этой зловещей военно-политической машины, а не на полях сражений. Поэтому нам показалось вполне логичным, что главным действующим лицом будет немец. В конце концов, поиграть за русских вы уже могли, например, в том же Call of Duty, а FPS в мире Второй мировой от лица немца - такого никогда не было. Вообще, если бы мы ориентировались на Запад, то сделали бы Карла англичанином (это более политкорректно). Если бы на Россию - русским. Но у нас были соображения другого уровня.

НИМ: **Что побудило Карла Штольца пройти против сограждан? Наверное, для этого у него есть очень серьезная причина.**

Д.Г.: Карл сражается не против сограждан, а против нацистов, с фашистской военной машиной, готовой уничтожить 90% населения мира ради достижения своих целей. Скорее мож-

В год празднования 60-летия победы мы сможем поиграть за Карла Штольца. Наши деды были бы счастливы

Похоже, операция прошла неудачно

Восточный фронт

В замедленном режиме сгустки крови медленно падают на землю

"Матрица", но только времен Великой Отечественной

но сказать, что Карл сражается вместе с согражданами, членами организации Сопротивления. В начале игры участие в Сопротивлении - это его единственная возможность выжить, но потом мотивы поменяются. Как именно - поймете из сюжета.

***НИМ:* Сейчас наблюдается засилье игр милитаристической тематики. Пожалуйста, назовите ваших фаворитов последних лет? Чем они смогли "зацепить" профессионального разработчика?**

Д.Г.: Я бы не сказал, что прямо засилье. Но поиграть есть во что. Brothers in Arms: Road to Hill 30 отличается оригинальной механикой, но однообразен. Medal of Honor: Pacific Assault - к сожалению, дрянь. Call of Duty - самый удачный пример настоящего военного шутера, великолепный игровой процесс и звук. Куча новых интересных находок, невиданная кинематографичность и - что очень важно - крайне простое и понятное управление плюс высочайшая дружелюбность интерфейса. Правда, адд-он не прошел - утомило что-то. Отличная игра Hidden & Dangerous 2. Разнообразие тактических возможностей и глубина геймплея просто поражает. Великолепная музыка и звук. Хотя последний уровень этой игры удивляет дикостью и свинством. Впрочем, наверное, не зря Illusion Softworks распалась и сейчас делает какую-то бредовую шелуху.

***НИМ:* Как вы думаете, отечественная игровая индустрия способна ваять родные Call of Duty? Как вы относитесь к тому, что в недрах "1С" взращивают первую ласточку этого направления - "Снайпер" с виртуальным Василием Зайцевым в главной роли? После этого не захотели ли сотрудники Burut Creative Team сделать классный FPS о наших солдатах, причем не обязательно времен Великой Отечественной?**

Д.Г.: Насчет того, способна или нет, - не знаю, посмотрим (в том числе и на то, как получится "Восточный фронт"). Насчет "Снайпера" - извините, но из соображений профессиональной этики я не комментирую работы российских коллег. Могу сказать только, что эта "ласточка в недрах" мне симпатична. Повлияла ли она на наши желания? Боюсь, решения о сеттинге следующей игры принимаются на основании несколько других факторов. Впрочем, могу пообещать, что, когда мы соберемся сделать симулятор советской игры "Зарница" (со срыванием погон которая), вы узнаете об этом первыми.

***НИМ:* В последнее время среди разработчиков игр милитаристической тематики стало модно рисовать как можно больше открытых пространств. Пошел ли "Восточный фронт" на поводу у новых веяний? Каково примерно соотношение битв в узких коридорах и схваток на свежем воздухе? На каких типах локаций развернется действие игры?**

Д.Г.: Соотношение? Я бы сказал - 50 на 50. Но обусловлено это не погоней за модой, а тем, что постоянно сражаться в помещениях раньше было вынужденной необходимостью. Сейчас, когда появились новые технологии, это совсем необязательно. Смена помещений на открытые пространства и обратно придает уровням разнообразие, а это - один из залогов того, что игра быстро не наскучит.

***НИМ:* Как будут обстоять дела с напарниками? Или Карл Штольц относится к классу героев-одиночек?**

Д.Г.: Напарники очень часто будут рядом. Почти 70% времени Карл сражается не один, а в компании с другими бойцами немецкого Сопротивления. Рядом с игроком всегда есть массовка. Кто-то стреляет, кричит от боли, умирает, перезаряжает оружие, падает на землю ничком, когда прилетает граната. В общем, все как в кино!

***НИМ:* Насколько много внимания вы уделяете правдивости событий? Можно ли надеяться, что в этой альтернативной истории найдется место реалистичным вещам из той поры?**

Д.Г.: Конечно. Окружение в большинстве случаев полностью реалистично. Это же касается оружия, формы солдат и прочего.

***НИМ:* Будет ли физика игры "честной"? Как обстоят дела с AI противников? Многому ли они научились за эти полгода разработки?**

Д.Г.: Физика - самая честная. Наверное, вообще есть два типа физики - скриптованая, как в Grand Theft Auto или Driver'e, и честная, основанная на математических расчетах. У нас - последняя. Сложные объекты, которые можно разрушать по частям, рэгдоллы, поднимающиеся с пола (пока в играх я не видел, чтобы после превращения в рэгдолл (например, его снесло взрывной волной) монстр смог снова подняться), поддержка огромного числа физических сущностей на уровне - вот отличительные особенности нашего движка. Последний аспект позволяет добиться огромного реализма. Мы сделали физическим все, что могли. Например, после разрушения объектов образовавшиеся части никуда не исчезают и не проваливаются под землю. Игра по-настоящему интерактивна, каждые пять секунд рядом с вами что-то разрушается, горит или движется.

***НИМ:* Каждые пять секунд рядом с вами что-то разрушается, горит или движется? Это почти как у нас в редакции. Спасибо за беседу.**

Д.Г.: Всем пока!

DeadHunt: Охотник на нежить

ЗОМБИ В ШАРОВАРАХ

Остап МУРЗИЛКИН

Сам Христос нам за командира,
Мы спецназ - истребители вампиров!
ВИА "Сектор Газа"

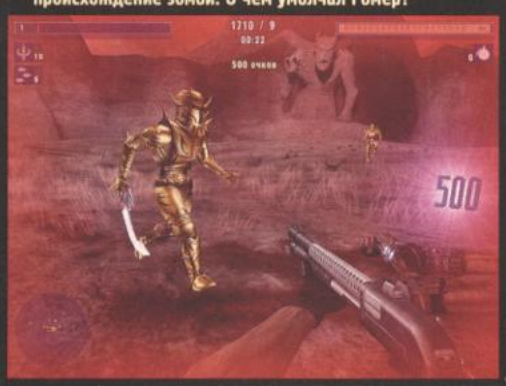
Жанр Arcade **Издатель** REL Games, Акелла **Разработчик** REL Games **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.akella.com/ru/games/deadhunt

Размер, что ни говори, имеет значение. Славная Deadhunt по современным меркам - коротышка, всего пятьдесят восемь "метров" (то есть мегабайтов, если вы вдруг). Чего ждать от дистрофика? Физического мотора Havoc (лучше, конечно же, Havoc II)? Графического движка Half-Life 2 (лучше, конечно же, Doom III)? Может быть, трех с половиной тысяч страниц сценария Grand Theft Auto: San Andreas (лучше, конечно же, Fallout 2)? Или саундтрека в исполнении Джеспера Кида (лучше, конечно, Московского симфонического из Outcast)? Не стоит. "Охотник на нежить" принадлежит к совершенно другой весовой категории - "шароварным" аркадам (хотя "Акелла" и пристроила ее в ряды полноценных). Ближайший родственник - Crimsonland. И среди своих собратьев в шароварах DeadHunt - первый.

Ромеро должен умереть - по его вине пролилось слишком много крови зомби. DeadHunt, как и какое-то количество игр до нее, относится к разлагающемуся жанру "зомби-трэш". Помните конгениальное кино House of the Dead (2003 год, бюджет в 12 миллионов долларов, сборы в 12 рублей, режиссер слишком известен, чтобы называть здесь его фамилию)? Так вот, Deadhunt - это куча художественно разбросанного цифрового мусора, посвященная той же самой теме выживания отдельно взятого гуманоида в компании голодных зомби.

Есть всего лишь две локации. Первая - зеленая равнина со Стоунхенджем в центре, предательски опоясанная непреодолимыми холмами и засаженная тоненькими спрайтовыми деревьями, за каждым из которых прячется по взводу, а то и по роте упырей. В противовес пасторальному пейзажу первой карты второе поле битвы собрано из реквизитов, оставшихся после натурной съемки на горе Ородруин. Выжженная земля, занесенная пеплом; зловещая физиономия горгульи, вытесанная в скале; багровое небо... Да, отлично вас понимаю. Мне тоже хочется к маме.

Трупы справа недвусмысленно намекают на эллинское происхождение зомби. О чем умолчал Гомер?



Массовка на съемках зомби-трэша редко доживает до премиальных

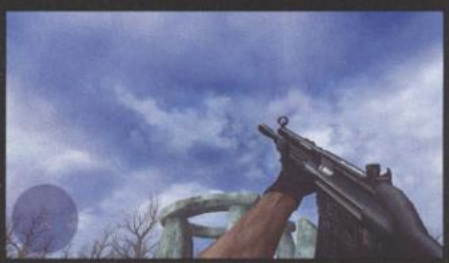
Эскалация кухонного конфликта с тараканами. Они выросли, мутировали, отрастили клыки и решили припомнить побои тапками...

Понятно, что DeadHunt так и не суждено вырасти из своих шаровар. Несмотря на усердный дизайнерский труд, графического подвига не вышло. Достойно нарисовано оружие, впечатляет густая трава-мурава, радует небо и происходящие на нем спецэффекты. Но у всякой бочки с медом есть двойное дно: уровни компактны, монстры страдают от полигональной недостаточности, деревья больше напоминают посаженную вниз головой редьку, а огневых эффектов непростительно мало.

Однако визуальные недостатки искупаются бодрым и жизнерадостным геймплеем. Одетые по древнегреческой моде зомби прут в таких количествах и с таким упорством, что мы начинаем ощущать себя теми самыми фермопильскими спартанцами, царствие им тартарское. У упырей свои рода войск: кто-то отчаянно косит

Сердце Данко собственной персоной

под Ахиллеса и уязвим лишь в пятку; кто-то снабжен палицей, мечом, косой, луком или вторым слоем брони; кто-то умеет некромантскими заклятиями реанимировать товарищей. Чем ответит потусторонним оккупантам бравый защитник человечества? Автоматом, шотганом, снайперской винтовкой, пистолетом-пулеметом, гранатой. На уровнях то и дело появляются бонусы, которые можно подбирать телекинезом.



Небо такое синее, а умирать так не хочется...

Но собака зарыта в совершенно другом месте. DeadHunt - первая игра такого рода, где герой бегает вперед спиной гораздо медленнее, чем лицом. Отсюда - совершенно революционная мысль о том, что зомби вас рано или поздно догонят. И загрызут. Игра удивительно строптива - на любом уровне сложности. От аркады ждешь покорности, ненавязчивости. DeadHunt далеко не из таких: она издевается над тобой, бесит тебя, намекает на твою геймерскую некомпетентность. "Ты что, каких-то зомби завалить не можешь? Да я тебе больше руку не пожму!" - говорит эта бессовестная аркада, и измученный курсор уже тянется к кнопке "Начать новую игру".

P.S. За кулисами рецензии остались: неожиданно достойный саундтрек о пятнадцати композициях, несколько оригинальных режимов игры и ролевые характеристики. Поверьте - все на уровне и даже чуточку выше.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0.40	ИТОГО
Графика	6 x 0.20	
Звук и музыка	7 x 0.10	
Реализм	8 x 0.20	6.9
Ценность для жанра	6 x 0.10	

Дневники учёных, отчёты и
военная хроника.

Абокралипсис СЕГОДНЯ

Андрей ЩУР

А зубы у этого спящего дракона не выглядят такими уж опасными!
Сборник последних фраз приключенца

Жанр FPS **Издатель** Whiptail Interactive, 1C **Разработчик** NuClearVision Entertainment **Рекомендуется** Pentium 4 1,6 ГГц, 512 Гб RAM, видеокарта 128 Mb
Количество дисков 3 CD **Сайт** www.psychotoxic.de

"Психотоксик" - представитель все увеличивающейся в наши времена популяции пятнистых долгостроев. Первые скриншоты к этой игрушке появились еще года три с половиной назад. Время шло, скриншоты желтели от старости, а игра все не выходила. В свободное от трудов над "Психотоксиком" время разработчики из NuClearVision успели создать забавную фриварную аркадку Codename Gordon, пародировавшую еще не вышедший к тому времени Half-Life 2.

Время шло-шло и, наконец, пришло. Верно пословица говорит: обещанного три года ждут. Дождались и мы с вами "Психотоксика". Но, честно говоря, приветственные флаги на стенах вывешивать не стоит. Через главные врата в город входит не принц Артас, не Сэм Фишер и не Лара Крофт, а "серое нечто со сморщенной рожей" - отчаянный середняковый шутер с дикобредовым сюжетцем.

'Гатычна

Готичность продукта прет изо всех щелей. Время суток: ночь с дождем. Время года: недалекое мрачное будущее. Очень недалекое и очень мрачное. Главная героиня: Энджи Профет, разодетая во все черное бледная девица, явная поклонница HIM и прочих страдально-депреснячьих коллективов. Насколько страдальных, видно по личику девицы. Щечки - будто яблок объелась. Выражение - будто это не яблоки, а лимоны были.

Сюжет игры загадочен, как вышеописанное личико. К тяжкой ночи с дождем и явной недалекости мрачного будущего добавляется неявная угроза ядерной войны и приход четвертого всадника Апокалипсиса. Еще не подозревающая об этом Энджи отчаянно пытается узнать, какого лешего все вокруг знают о ее сверхвозможностях, в то время как она о них только смутно догадывается. В результате героиня мечется по Соединенным Штатам, натыкается на вездесущих агентов ФБР и спецназовцев, вступает с ними в перестрелки и драпает дальше. К экшну примешиваются прогулки по подсознаниям ключевых для сюжета неписей с наворотами вроде психоделичного киберпространства, средневекового городка кошмаров и прочих "аццких" местечек.

Ужос

Выглядит игрушка так же бестолково, как и описанный выше сюжет. Для начала в игровых настройках выверните яркость пунктов на десять, чтобы разглядеть, что вообще происходит на экране. А происходит там краткий экскурс в то, как не надо строить игровые уровни. Я - не великий картостроитель, но даже мне невооруженным глазом оказались видны откровенные ляпы архитектуры, намешанные в игре диким коктейлем. Большая часть уровней - узкие тесные коридоры без возможности какого-либо маневра. К тому же пол в этих коридорах усеян всяким хламом и мусором, призванным продемонстрировать наличие в игре физики объектов. Это ведет к тому, что сражаться во время прохождения уровня приходится не столько с врагами, сколько с окружающей обстановкой, чтобы пробраться до следующего поворота.

При этом следующий уровень игры представляет собой гигантский прямоугольный кусок парка с неограниченной свободой прохождения, при перемещении по которому порываешься, как в каком-нибудь "Морровинде", открыть карту и посмотреть свое местоположение, чтобы не заблудиться.

Экшн в игре реализован топорно: пистолет, автомат, коридор, поворот, 2-4 тупо стоящих врага, пиф-паф, вернуться к началу алгоритма. Никакого драйва нет и в помине. Единственное затруднение во время боя - одетых во все черное врагов часто не видно на неизменно темных бэкграундах. Суперпуперские возможности главгероини реализованы хуже некуда, если не сказать "никак": просто иногда на уровнях встречаются бонусы типа лечения, буллет-тайма или невидимости. Энджи берет бонус, в интерфейсе появляется индикатор Force в 100 единиц. Жмем кнопочку, юзаем спецвозможность несколько секунд. Все, нету ее больше, ищи следующий бонус. В общем, остался в игре только огрызок от геймплейного элемента из первоначального концепта (если посмотреть на ранние скрины Psychotoxic, то можно увидеть меню с разными показателями различных умений героини).

Проблем с боеприпасами в игре нет - каждый противник оставляет после себя обойму для какого-нибудь оружия

Буллет-тайм в этой игре лучше не включать: врагов и так плохо видно, а с ним и вообще не заметить

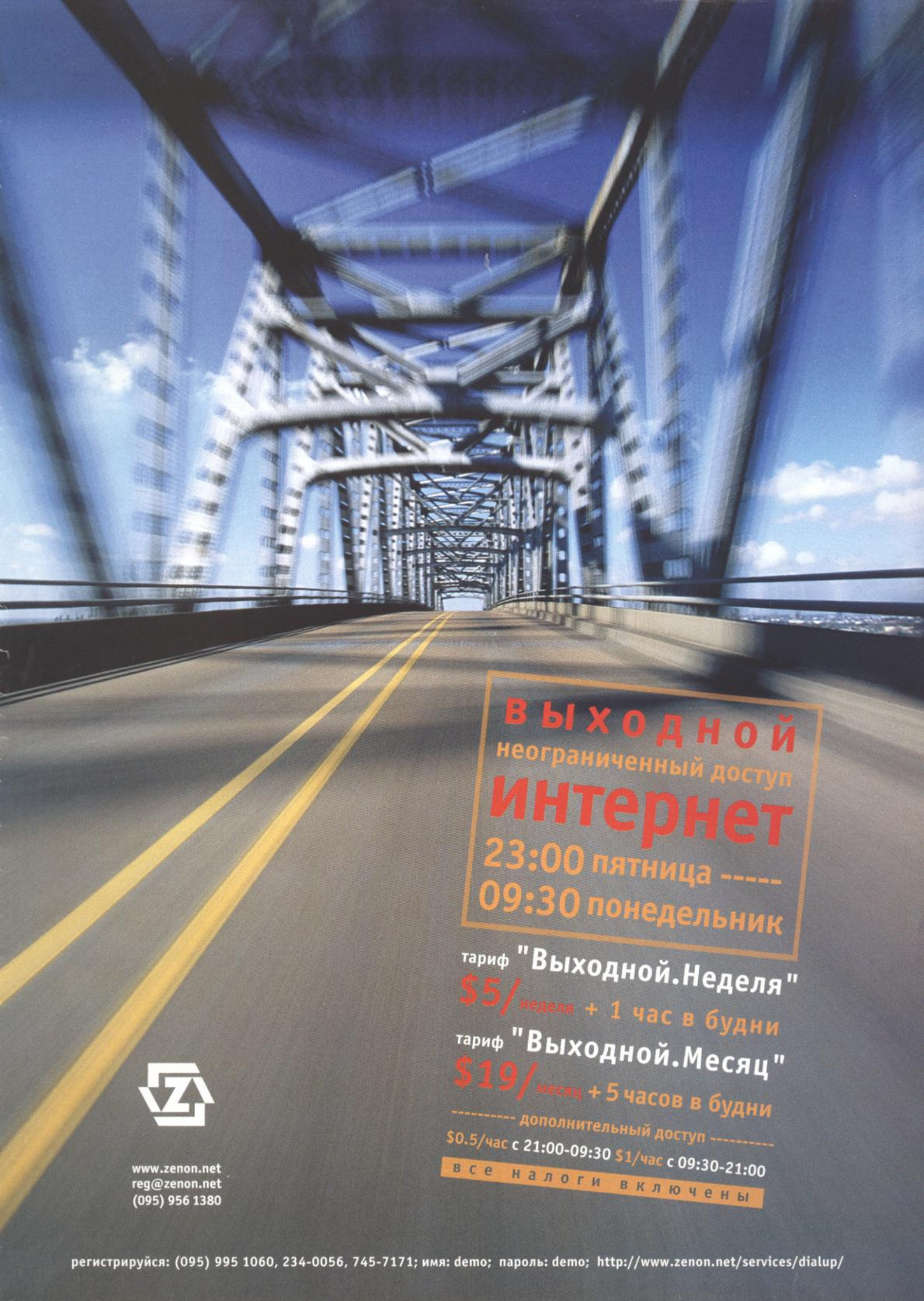
Чудеса пластики, творимые здешним ragdoll

Амба

Никаких обобщений, моралей и прочих занудностей о "Психотоксике" не будет - все уже сказано итоговым рейтингом. Не та это игрушка, о которой вообще стоит говорить. Если вы повернуты на всем черном, есть мизерный шанс, что сие произведение вам понравится. Иначе - шансов никаких.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО ⬇
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	5 x 0,10	
Дизайн	6 x 0,20	6.1
Ценность для жанра	6 x 0,10	


ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
ИНТЕРНЕТ
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

Fantastic Four

Анна ЩЕГЛОВА

НЕПОБЕДИМАЯ ЧЕТВЕРКА

Друзья приходят и уходят, а враги накапливаются.
Девиз Джоунза

Жанр Arcade **Издатель** Activision **Разработчик** Beenox Studios **Рекомендуется** Pentium III 800 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 4 CD **Сайт** www.f4thegame.com

"Фантастическая четверка" - это, в первую очередь, серия американских комиксов о приключениях супергероев. Первый выпуск был издан в 1962, и с тех пор покой персонажам только снится. По мотивам комиксов было сделано несколько мультипликационных и кинофильмов. Последний вышел на широкий экран этим летом, к этому же событию приурочен релиз одноименной аркады.

Нас четверо, пока еще мы вместе

Давным-давно, когда супермены еще не воспринимались как стандартный приевшийся набор сверхспособностей, направленных на благо людское, пятеро ученых-астронавтов попали в катастрофу и подверглись полезному радиоактивному излучению. В результате каждый получил по оригинальному умению. Четверо героев решили использовать новоприобретенную силу во благо мира во всем мире, пятый - во имя себя любимого. Естественно, у победы не было никакого выбора, кроме как стать на правильную сторону.

Давайте посмотрим, на что способны наши рокеры мести. Лидер команды Рид Ричардс (Mr. Fantastic) умеет растягиваться подобно эластичной ленте. Он с легкостью пробирается через узкие проемы и достает до предметов, расположенных на большом расстоянии. Особенно, если эти предметы - враги, а тянется он к ним кулаками. Его возлюбленной Сьюзан Сторм (The Invisible Woman) под силу становиться невидимой и кастовать защитные поля вокруг себя и своих друзей. Младший брат Сьюзан Джонни (The Human Torch... так и хочется назвать его Человеком-Торчком) умеет преобразовывать собственное тело в живой факел и атаковать противников огненными снарядами. Джонни - любимец девушек, душа компании и самый молодой из четверых. Порой он просто не может удержаться от подшучиваний над Беном Гримом (The Thing), которому, пожалуй, повезло меньше всех остальных героев. После аварии в космосе он превратился в огромное каменное создание, способное наносить и выдерживать мощнейшие удары. В отличие от своих друзей, Бен не может возвращаться в нормальное человеческое обличие и очень по этому поводу переживает.

Но дело есть, и это дело чести

Каждый персонаж владеет множеством приемов. Способности прокачиваются во время игры за счет сбора и распределения экспы. Кроме самосовершенствования, очки можно тратить на открытие в специальном меню разной интересной ерунды вроде обложек первых комиксов серии, концептуальных рисунков, интервью (главных героев озвучили актеры, снявшиеся в фильме Fantastic Four), авторами игры и самим создателем серии комиксов. Мелочей этих много, они приятны и похожи на умелые попытки отвадить зрителя от объективной критики непосредственного игрового процесса.

Геймплей состоит из качественного ролика в начале уровня, долгого и разнообразного файтинга, пробежки вприпрыжку до значка, обозначающего необходимость определенного действия, ритмичного долбления по нужной кнопке в целях осуществления этого действия... Еще ролик, еще файтинг, еще действие и - добро пожаловать на новый уровень. Впрочем, иногда возможен выбор между двумя героями, а при разборках с некоторыми боссами можно и нужно последовательно переключаться между всей четверкой, но интриги, которая заставила бы нестись вперед, навстречу солнцу и новым опасностям, здесь нет.

Умелое прохождение элементов платформенной аркады, победы в сражениях и решение простейших пазлов озадачит старых (а значит, и проверенных временем) знакомых четверки - Человека-Крота, Диабло, Доктора-Зло (того самого астронавта номер пять) и других Знаменитых Злодеев™. Играть можно в одиночку или вдвоем, в обоих вариантах на выбор предоставляется приключение с сюжетной линией или баталии на небольших аренах.

Хорошая концепция игры подпорчена посредственным исполнением. В качестве примера возьмем графику. Допустим, мы в джунглях. Красивое вступление создает крайне положительное впечатление, которое, впрочем, легко и надолго забывается, как только герой упирается в зеленую простыню, обозначающую, что шаг в сторону от предполагаемого действия строго запрещен.

А название свое игра оправдывает полностью. И дело здесь заключается не столько в количестве главных героев, сколько в четырех CD, на которых она размещена. Воистину фантастика!

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0.40	ИТОГО
Графика	7 x 0.20	
Звук и музыка	7 x 0.10	6.4
Управление	7 x 0.20	
Ценность для жанра	5 x 0.10	

На колени перед дамой!

Развели тут парк Юрского периода...

Все еще верите, что размер не имеет значения? Тогда Диабло идет к вам!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

CONSTANTINE

КОНСТАНТИН

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЬМЫ

Ад охотится за ним,
Рай его отвергает,
Земля нуждается в нём,
Управляешь им ты.

VERTIGO, JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER and all related character names and elements are trademarks of and © DC Comics.
CONSTANTINE movie logo, WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s05)
CONSTANTINE Software © 2005 SCi Games Limited и Bits Studios Limited. Игра разработана Bits Studios Limited. SCi и логотип SCi явля-ются торговыми марками SCi Games Ltd. Все права защищены.
Все остальные торговые марки и логотипы являются торговыми марками
их законных владельцев. VERTIGO, JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER и все ассоциированные персонажи и наименования являются торговыми марками и © DC Comics. Логотип фильма CONSTANTINE,
логотип WBIE, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
Перевод на русский язык © 2005 Nival Interactive. Все права защищены.

Rome: Total War - Barbarian Invasion

ОПЯТЬ ВТОРЖЕНИЕ

Гнэл УНАНЯН

Судьба Востока вновь затрубила в страшную трубу, возвещая об ужасных опасностях...
Аммиан Марцеллин

Жанр Really Cool Strategy **Издатель** Sega **Разработчик** Creative Assembly **Дата выхода** Сентябрь 2005 **Сайт** www.totalwar.com

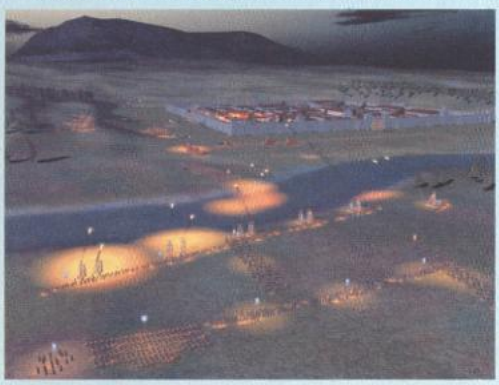
Традиция номер один

Настоящая стратегия - это вам не какая-нибудь сто первая по счету шкатулка с танчиками про Вторую мировую. В настоящих стратегиях все преемственно и последовательно, каждая мелочь на счету, любая закономерность подхватывается и возводится в ранг традиции. Вот, например, повелось еще с японских времен, что адд-оны к играм серии Total War называются "Invasion", так нате вам, получите очередное вторжение. 17-го сентября этого года на смену монголам и викингам придут варвары.

События новой кампании перенесут нас в четвертый век нашей эры. Времена тогда были смутные. Римская империя, так долго державшая в стальных объятиях практический весь древний мир, развалилась на две части: Западную римскую империю и Восточную римскую империю - Византию. Помимо раздиравших каждую из них гражданских войн, у наследников славы цезарей возникли серьезные внешние угрозы. Для Византии главным противником стала Персия, управляемая династией Сасанидов. Персы теснили римлян в Месопотамии, начиная с середины третьего века нашей эры, и за каких-нибудь сто лет сумели расширить свои границы до Сирии и Армении, захватив также и Хатру. В Западную же римскую империю хлынули орды гуннов и вандалов. В течение последующих двухсот лет варвары окончательно втоптали в пыль былую славу Рима.

Начиналась новая эра в развитии европейской цивилизации.

Ночные битвы обещают быть весьма зрелищными. Обратите внимание на динамическое освещение



Жрецы, помимо приличных боевых качеств, обладают способностью останавливать запаниковавшие отряды

Традиция номер два

В действительно крутых стратегиях не принято затевать адд-оны из-за пары-тройки новых юнитов. Масштабы нововведений в планируемом дополнении тянут на две полноценные RTS-ки про недоразумения между орками и людьми.

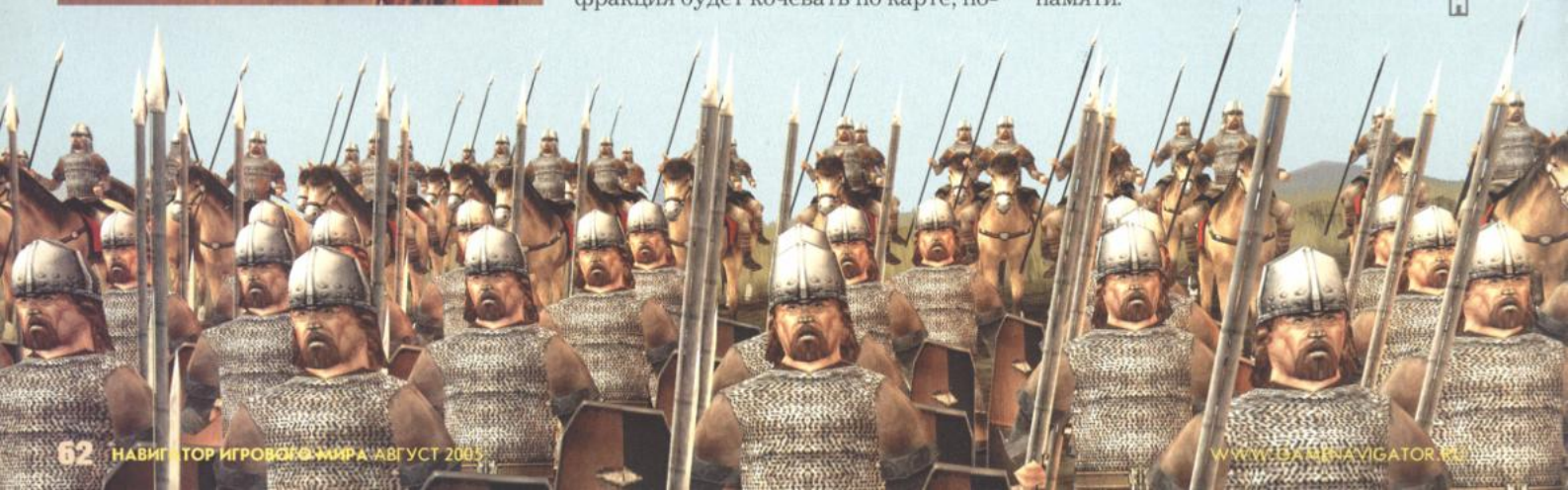
Для начала разработчики перекроили всю карту и привели ее в соответствие с историческими реалиями того времени. После этого в игру были введены десять новых рас (все играбельные). В числе новых фракций - гунны, готы, вандалы, сарматы, сасаниды, франки и другие. Естественно, что можно будет взять под управление также Рим или Византию. Для новых рас созданы двадцать одно новое здание и более восьмидесяти новых юнитов. Ну а новые юниты - это новые специальные возможности и новые тактические уловки. Помимо уникальных способностей, присущих конкретному виду войск, вводятся и глобальные изменения правил. Так варварские фракции получили возможность продолжать игру после потери последнего города. Бездомная фракция будет кочевать по карте, пополняя армию исключительно за счет наемников, пока не захватит какую-нибудь территорию. При этом предводителю кочевников не придется тратить деньги на содержание войск. Легкая пехота и кавалерия получат возможность переправляться через реки вплавь, так что теперь вряд ли удастся остановить на переправе существенно превосходящего по численности противника. Планируется введение ночных битв, хотя лично мне их смысл не очень понятен.

Судя по крупным планам, графика не претерпит существенных изменений

В политическую и дипломатическую систему введен религиозный фактор. Набирающее силу христианство будет оказывать все большее влияние на международные дела. Кроме того, нам разрешат нанимать генералов, а не только присоединять их к семье. Полководцы и наместники получат расширенный набор свойств. Крестьянские мятежи будут перерастать в полномасштабные гражданские войны, если кто-то из ваших генералов решит, что ваша корона больше к лицу ему, чем вам.

Также обещана тщательная переделка и настройка AI, характерные боевые порядки и тактика для каждой из фракций, переработанное дерево технологий и еще кое-что, о чем разработчики пока умалчивают.

Не знаю, как у вас, а у меня просто голова идет кругом от предвкушения. Надо только дожить до сентября, оставаясь в здравом рассудке и твердой памяти.



Supreme Commander

ПОЛНАЯ И АБСОЛЮТНАЯ АННИГИЛЯЦИЯ

Андрей ЩУР

Аннигилировать нельзя оставить в живых.
Упражнение №014.
"Орфография и пунктуация для юных диктаторов"

Жанр RTS **Издатель** THQ **Разработчик** Gas Powered Games **Дата выхода** 2006 **Сайт** supcom.gaspowered.com

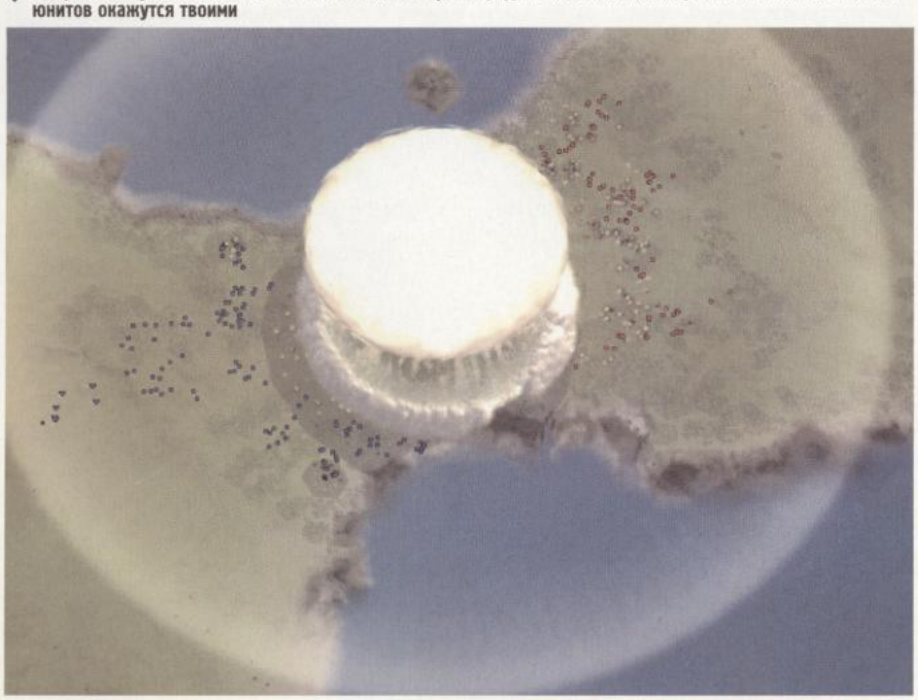
Есть такое немного избитое словечко: тен-ден-ци-я. Обычно его вспоминают как второе излюбленное чукчами изречение после "однако", но еще его неплохо употребить, пытаясь понять, куда ж это катится наш с вами мирок компьютерных игрищ. Вот, скажем, стратегии: на протяжении последних лет в них развивается определенная тен-ден-ци-я: RTS потихоньку мигрируют во все более локальные формы конфликта, оставляя глобальные баталии походовым TBS. Ничего, впрочем, удивительного тут нет: управлять в реальном времени несколькими танками и взводом-другим пехоты гораздо легче, чем целой армией, так ведь?

А вот и не так. Мнение это не мое, а дизайнера незабвенной Total Annihilation Криса Тейлора. Создатель первой полновесной трехмерной RTS, вдоволь натешившись в Gas Powered Games фэнтезийной темой за время создания обеих частей Dungeon Siege, обратил свой взор назад в будущее. И, продолжая славные традиции "Аннигиляции", решил отгрохать нечто настолько глобальное, что всякие там тен-ден-ци-и катятся на фиг: в Supreme Commander одновременно будет все, начиная от управления одиноким юнитом, до битв гигантских воздушноземноводных армад и планетарных ядерных войн. Не будет только одного - походового режима.

Zoom-zoom-zoom

Несколько лет назад первым вопросом при осмыслении затеи Тейлора было бы нечто вроде "Как?". Как вообще можно сделать в игре масштабирование, которое будет позволять спускаться до уровня простых смертных юнитов, после чего без всяких "швов" и стыковок плавно отдаляться от поверхности с происходящим на ней сражением, постепенно достигая уровня тактической карты, демонстрирующей полконтинента и группировки армий на ней? Теперь же, с нынешними компьютерными мощностями, "Как?" постепенно превратилось в "Зачем?". И вот тут-то основная фишка Supreme Commander проясняется полностью: такое вольготное масштабирование сделано для того, чтобы игрок мог почувствовать настоящие размеры юнитов, которыми управляет. Представьте себе стандартную танковую армаду из C&C. А теперь представьте, что она - лишь подспорье для огромного шагающего монстра, возвышающегося над полем брани, мерно топающего в сторону вражеской базы и давящего

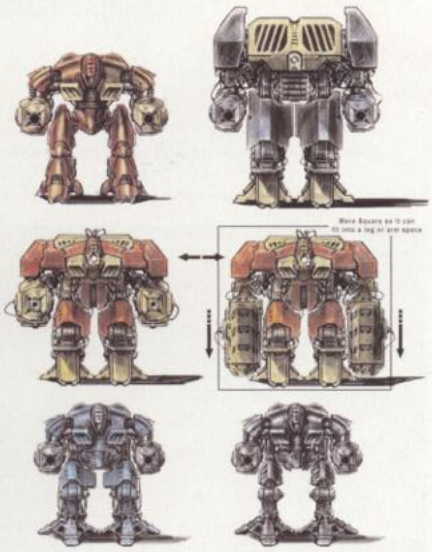
Ядерный кабум. После такого величественного зрелища даже не очень жалко, если половина погибших юнитов окажутся твоими



Воздушные транспорты способны доставить на передовую сразу четырнадцать пеших юнитов...

...если их раньше не собьет вражеская ПВО

Supreme Commander



ногами любую зазевавшуюся технику. Раскрутите воображение еще немного и вообразите, что таких мастодонтов у вас пара дюжин, что они атакуют несколькими группами на территории в тысячу квадратных километров. Добавьте к этому патрулирующие ближайший залив флотилии, во главе которых следуют линкоры, занимающие несколько игровых экранов при максимальном приближении камеры. А еще не забывайте о воздушной поддержке: эскадрильях истребителей и штурмовиков, базирующихся на громадной субмарине-авианосце, тихой сапой выдвигающейся к вражеской базе.

Наконец, представьте ядерный взрыв. То есть не банальный чебурах, уничтожающий четыре здания из двадцати на вашей базе, а надводный ЯДЕРНЫЙ взрыв, сметающий вышеупомянутые флотилии в заливе (и все в радиусе десятка километров от эпицентра), а затем накрывающий прибрежную сухопутную группировку огромной волной образовавшегося цунами. Последнее, кстати, к разговору об интерактивности игрового мира.

К черту подробности, в какой я галактике?

В отличие от своего идейного прародителя Total Annihilation, в Supreme Commander достаточно скрупулезно проработаны предыстория и основной сюжет игры. Дело происходит в конце третьего тысячелетия, и дело это, как обычно, швах: после нескольких столетий активной колонизации космоса созданная землянами метрополия затрещала по швам и развалилась. С одной стороны неплохой кусок космоса оттяпали объединившиеся жители отдаленных колоний, ставшие поклонниками инопланетного культа Пути (сами-то инопланетяне вымерли, но знания людишкам передать успели). С другой стороны на империю хуманов начали давить киборги, которые долгое время скрывались в подполье на дальних рубежах, но недавно разбудили своего Герцена и решили, что их время пришло.

От самой империи остался лишь союз шестнадцати древнейших земных колоний, который забил на все остальные миры и занялся укреплением рубежей, стянув поближе все имевшиеся в распоряжении военные армады.

Как вы уже поняли, получились у нас три главные воюющие стороны, за каждую из которых можно будет поиграть. Кстати, любопытный момент насчет того, кем нам предстоит играть. А предстоит нам стать так называемым supreme commander'ом, отдельной боевой единицей, человечком в специальном боевом скафандре, позволяющим перемещаться от планеты к планете и всего за несколько часов отстраивать там крупные базы с заводами по производству самых разных боевых роботов. Уши Total Annihilation неоднозначно торчат из-за горизонта и гордо реют на ветру.

Командир всего и вся

Теперь о том, как же, черт побери, нам предстоит играть в эту гигантомахию. Экономическая часть Supreme Commander будет достаточно простой, чтобы не сильно отвлекать игрока от дел насущных. Ресурсов в игре всего два - масса и энергия (вслед за ушами Total Annihilation из-за горизонта появляются усы, лапы и хвост). Закон менеджмента прост: чем ближе ставишь добывающие и производящие постройки, тем быстрее они работают. Т.е. если несколько энергонакопителей поставить рядышком, слепив так называемый "кластер", выработка энергии будет идти с определенным бонусом. А скорость производства юнитов, в свою очередь, будет зависеть от близости завода к данному кластеру. Экономика еще больше упрощается возможностью отдать ее в лапы специального юнита - Base Commander'а, которому для работы нужно будет только указать зону на карте, как отправную точку для его маниакально-архитектурных наклонностей.

Игрок же в это время полностью концентрируется на боевых действиях. Руководство войсками осуществляется на двух уровнях, плавно переходящих друг в друга посредством того самого масштабирования: глобальном стратегическом и локальном тактическом. В первом режиме мы передвигаем схематичные иконки юнитов по карте, выбираем линию поведения и точки ударов по противнику. Интересный момент - в игре будет учитываться время достижения юнитом указан-

Баллистический сюрприз

И тут я покрутил колесико мышки, переместив камеру чуть повыше...

Интерфейса в игре еще нет, зато какой экшн, какой экшн!

ной точки. И для синхронного нападения несколькими боевыми соединениями будет даже специальная опция, которая подстроит скорость их передвижения таким образом, чтобы они одновременно сошлись в пункте назначения.

Второй режим управления - непосредственное руководство боевыми действиями, когда дружественные юниты встречаются с вражескими. То есть никто, конечно, не запретит просто обвести группу иконок и послать их на врага, любуясь картиной с орбиты. Но если вы возьмете на себя труд лично проконтролировать наступление или оборону, то сможете изрядно сократить потери: сражения в Supreme Commander подразумевают большое количество тактических маневров. Начать с того, что практически все боевые единицы под вашим командованием будут иметь два режима поведения: стандартный и альтернативный - что-то в духе siege-мода у танков в Starcraft. Грамотно применять эти режимы AI сам по себе не сможет, так что вся надежда остается на полководческий гений игрока.

Второй момент - количество. В Supreme Commander типов юнитов будет не в пример больше стандартной RTS, ведь задействованы в игре будут все три области военного дела: воздух, земля и вода. Сразу все из этого многообразия использовать не получится, поэтому придется разрабатывать эффективные варианты сочетаний нескольких ударных и защитных групп войск, способных и врага покромсать, и базу от контрудара прикрыть.

Чувствуете, как серьезно разговор пошел? Группировки войск там всякие, стратегии поведения и прочая генеральская заумь? Дело именно так и обстоит: Крис Тейлор сотоварищи хотят передать в Supreme Commander характерный дух милитаризма, ощущение ведения реальной войны, пусть и в фантастическом антураже. Потому они намерены ввести еще одну игровую составляющую (как будто предыдущих мало): битву за информацию. Чтобы напасть на противника, надо знать, где он находится, и на огромных территориях карт Supreme Commander это может оказаться нелегкой проблемой, решить которую призваны разведывательная авиация и системы радаров/сонаров. Все как в реальной жизни - есть активный и пассивный режимы работы, позволяющие не только противника обнаружить, но и себя выдать. А это чревато, ведь у вражин, как и у игрока, всегда найдется тяжелая артиллерия, бьющая через половину карты, только и ждущая, куда бы шандарахнуть по "засветившимся" скоплениям оборонительных сооружений и производственных кластеров.

О вреде сладкого

Пока что информация о Supreme Commander кажется красивой сказкой о прекрасном идеале, который на деле может обернуться многоруким монстром, нормально контролировать которого, т.е. играть, да чтоб еще и башка от обилия событий не раскалывалась, будет просто невозможно. В ней, башке этой, уже сейчас не очень хорошо уживается понимание того, как в игре будут совмещаться сражения с участием сотен юнитов, и одновременно вестись просчет десятков тысяч правдоподобных траекторий полетов снарядов (а обещаны именно такие, да плюс еще физика передвижения). Добавьте к этому графические навороты, которые позволят приблизиться к воюющим юнитам так близко, что будут отчетливо видны все их крутящиеся турельки и семенящие ложноножки. Если честно, пока плохо верится, что все это не только окажется хитом, но и просто запустится на компьютере с удобоваримыми системными требованиями.

Хотя, если подумать, в 1997 году, когда появилась Total Annihilation, тоже мало кто верил, что тогдашние машины способны воспроизводить мощную стратегию с полностью трехмерными моделями. Тен-ден-ци-я?

Выныривай! Выныривай! А еще говорил: "Да тут неглубоко!"

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

ШВЕДСКИЙ СТОЛ

Вовремя предать - это не предать, а предвидеть!
К/ф "Гараж"

Жанр Strategy / Boardgame **Издатель** 1С, snowball.ru **Разработчик** Paradox Entertainment **Русское название** Дипломатия **Дата выхода** Сентябрь 2005 года

Когда у Фредрика Линдгрена, директора Paradox Interactive по маркетингу, спросили во время его московского визита, не является ли Diplomacy в некотором роде шагом назад, он подумал, хотя и не долго, и, естественно, ответил отрицательно. Нет, скорее этот проект можно сравнить с движением в сторону. В сторону, в которую Paradox уже, выражаясь фигурально, ходил, но несколько другим маршрутом. Я подумал, и согласился с ним.

Наверно, стоит напомнить, с кем и чем мы имеем дело. Paradox Interactive - шведские разработчики, которые делают лучшие стратегические игры в XXI веке. Причем их взаимный роман с этим жанром начался с Europa Universalis, игры, которая в девичестве была настольной, но после творческой обработки напоминала свою крестную мать примерно в той же степени, в какой щенок пекинеса напоминает волка. Diplomacy - легендарная настольная игра, идея которой родилась в 50-е годы в голове Алана Галлахера, а с 1976 года принадлежащая не менее легендарной компании Avalon Hill, которая была не столь уж давно выкуплена Hasbro. Для самых недогадливых поясню: некоторое время назад парадоксы приобрели у Hasbro лицензию на компьютеризацию двух крайне известных авалоновских настольных игр, одной из которых является как раз "Дипломатия".

Сама настолка проста, как правда. Имеется разбитая на провинции карта Европы (число их куда меньше, чем даже в Europa Universalis, а тем паче в более поздних парадоксовских играх). Семь игроков борются за контроль над ключевыми провинциями, потому что только они дают возможность строить новые юниты и только контролируя их можно победить. Видов юнитов два (да, только два) - флоты и армии. Правила боев элементарны: у кого сил больше, тот и побеждает. Все просто, как в шахматах.

Сила и интерес игры - в общении между игроками. Выверенный десятилетиями баланс подобран таким образом, что в одиночку победить никто не в состоянии, и приходится заключать союзы. Однако правила никаким образом не заставляют вас придерживаться данных обещаний, и удар в спину вчерашнему союзнику в большинстве случаев оказывается выигрышной тактикой. В итоге основное действие разворачивается не на игровом поле, а за его пределами, что, впрочем, характерно для большого числа настольных игр.

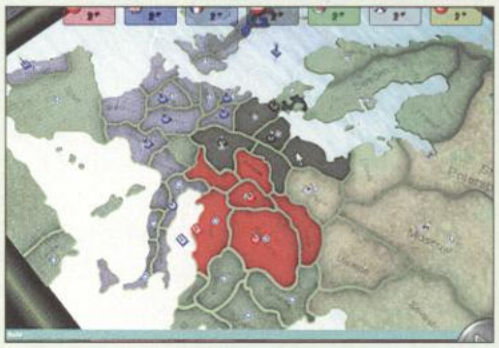
Собственно, в этом и состоит проблема, которую должны решить разработчики из Paradox Entertainment (и, надо сказать, что две предыдущих попытки перенести Diplomacy на экран, последняя в 1999, закончились провалом). Механика собственно игры слишком проста, чтобы было интересно просто гонять два вида фишек по небольшому игровому полю. Хочешь не хочешь, а надо пытаться как-то реализовать всю закулисную возню, все переговоры и взаимные лживые посулы. А вот тут-то прежние разработчики и пасовали, и не в последнюю очередь из-за AI - тот получался тупым, скучным и однообразным, и геймплей становился таким же.

Поэтому два основных направления работы Paradox Interactive в настоящий момент - это дипломатический, переговорный движок и AI. И если в первой дисциплине они всегда были одними из лучших, если не лучшими, то для подготовки грамотного искусственного интеллекта им придется поднапрячься. В этом студии помогают опытные игроки в настольную версию, включая двух лидеров неофициальной мировой табели о рангах.

Хэллбой? Ты как сюда попал?

Ну и рожи. Война, конечно, уродлива, но чтобы настолько...

У Украины отсутствует выход к морю? Севастополь самостийный?! Пану Ющенко это не понравится



Война - страшная штука. Брат идет на брата

Что получится в итоге, пока сказать, естественно, нельзя, но, по крайней мере, одна интересная задумка у них есть: создать несколько алгоритмов поведения, проассоциировав каждый с каким-нибудь животным. Допустим, есть медведь, который медленно запрягает, а потом ка-ак даст, есть змея с соответственно подлым поведением, есть еще куча разнообразной фауны. Забавно, что аватары, которые отражают компьютерных игроков, будут слегка напоминать зверей.

За AI я несколько переживаю, а вот переговорный движок, я уверен, получится великолепно. В конце концов, если все в итоге сложится не очень позитивно, дипломатические наработки всегда можно будет использовать в других играх. Хотя не очень позитивной судьбы парадоксы стараются избежать весьма сильно, применяя для этого разнообразные нестандартные ходы. Нестандартные, впрочем, для себя: они активно пытаются сделать свои игры более приемлемыми для широкой аудитории (сейчас, увы, только у довольно терпеливых, графически непритязательных и любящих историю геймеров хватает сил разобраться в шведских шедеврах). Они работают над графикой и переходят, наконец, на трехмерный движок. Они работают над доступностью и легкостью в освоении, придумав даже кампанию, постепенно вводящую в игру правила и концепции. Они работают над интерфейсом, создают действующий ладдер, будут устраивать чемпионаты и еще черт знает что. Все эти элементы они честно и, возможно, излишне самокритично считают своими слабыми сторонами, и активно работают над их исправлением, причем ориентиры выбраны более чем достойные - игры от Blizzard.

Да и, в конце концов, с чего бы это игре оказаться неудачной, хотя бы в коммерческом отношении? По миру были проданы миллионы копий настольной Diplomacy, и у игры масса поклонников, многие из которых наверняка купят PC-версию. Я верю в способность Paradox создать интересную механику игры, и будем надеяться, что у них получится и передать дух настольной игры. Это единственный выход, который у них остался - от идеи превратить игру в нечто чисто компьютерное и лишь отдаленно настольное (а-ля та же Europa Universalis) разработчики отказались изначально. И, возможно, правильно: про ситуацию, приведшую к Первой мировой у них уже есть Victoria. А повторяться парадоксы не особенно любят.

В общем, визит Фредрика оставил пока больше вопросов, чем дал ответов, но все же добавил больше позитивных предчувствий, нежели негатива. Кстати, те, кто в курсе сегодняшних парадоксовских дел, из его комментариев смогли догадаться: вторая дизайнерская команда Paradox Entertainment, причем в основном состоящая из тех, кто работал над Hearts of Iron II, сейчас вовсю творит свою версию Squad Leader. Правда, судя по всему, объем работ совершенно нещуточный, поскольку официальное заявление по этому поводу следует ожидать не раньше октября. Кстати, если вы не в курсе, Squad Leader - это вторая лицензированная у Avalon Hill настольная игра, на сей раз о Второй мировой и масштаба примерно, как Steel Panthers. Кстати, в своем жанре это едва ли не самый большой хит и опять-таки легенда. Более того, ее роднит с Diplomacy еще и то, что ее уже пытались перенести на монитор, и тоже неудачно.

В общем, сплошной позитив, не находите? И ждать играбельной беты для проверки позитивных надежд осталось не так уж и много.

- Пап, а я смогу стать кайзером?
- Вряд ли, у кайзера тоже есть дочь

ЗЕМЛЯКИ. ДВАДЦАТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Остап МУРЗИЛКИН

Земля, ты - колыбель человечества.
Убаюкай их до смерти, что ли...
Циолковский и еще кто-то

Жанр Стратегия в реальном времени **Издатель** Акелла **Разработчик** Reality Pump **Русское название** Земля 2160
Рекомендуется Pentium 4 2.2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 3 CD **Сайт** www.earth2160.com

Earth 2160 - игра с богатым приданым и темным прошлым. В 1994 году в городе Кракове (Польша, разумеется) была основана девелоперская студия Reality Pump (польская, разумеется). Основана она была вовсе не для отмывания денег мафии, а для разработки стратегических блокбастеров. Первый, Earth 2140, отличился геймплеем и графикой а-ля Dark Reign и рассказал невнятную историю про то, как поссорились Иван Иваныч с Джоном Смитом и разнесли Землю в пух и атом. Несмотря на странный сюжет и совершенно шаблонный геймплей, игра умудрилась продать себя шестьсот тысяч раз. Прошли годы, игровой мир погрузился в 3D. Realty Pump были пионерами исхода: Earth 2150, выпущенная в миллениумном году, была одной из первых полностью трехмерных стратегий на свете. Да еще и сверхкачественной. Результат - два миллиона проданных копий. Игра закончилась тем, что земляне построили несколько "Титаников" дальнего космического плавания и покинули недобитую Терру. О том, куда они направились, и расскажет Earth 2160.

Оставить Землю тогда удалось лишь нескольким тысячам человек... Разумеется, то были самые сволочи. Не успев оплакать колыбель человечества, самые сволочи развязали новую войну. Евразийская Династия (русичи и их восточные соседи) сцепилась с Лунной Корпорацией, решив, что на марсианском боливаре второй - лишний. В конфликт вмешались аборигены Марса (чистые зерги), которым перспектива сожительства с уродливыми и неказистыми землянами тоже не нравилась. Больше всех "подвезло" благородным потомкам американцев (Соединенные Цивилизованные Штаты): их корабль взял под свой контроль суперкомпьютер (System Shock?), который вырезал всех янки и учредил новую расу - киборгов.

Для каждой из враждующих сторон уготована своя кампания. Вы обязательно захотите пройти все четыре. Почему? Earth 2160 выделяется из своего RTS-племени точно так же, как Маугли на фоне других обитателей "Книги джунглей". Внутреннее устройство такое же, но снаружи - масса отличий. Чем Earth 2160 не похожа на тысячу других RTS, пройденных вами за последние десять лет?

Во-первых, совершенно неординарная, "конструкторная" схема построения базы. Русские (типичные орки-ордынцы) все свои здания строят впритык или скрепляют туннелями и переходами - чтоб врагу было легче устраивать диверсии. У Чужих (лучшие зерги после Starcraft) базы нет вообще. Лунатики (местные протоссы, однозначно) строят одни здания на крышах других, создавая многофункциональные небоскребы. У роботизированных американцев дела еще хуже.

Второе отличие: в Earth 2160 вы конструируете юниты самостоятельно. Может быть, вы помните "Альфа Центавра" Сида Мейера? Что-то вроде того: ученые изобретают типы брони, шасси, двигателей и оружия, а вы все эти запчасти собираете в мастерской и определяете в серийное производство. Такой "авторский" подход к созданию армии существенно разнообразит геймплей, особенно в сетевых баталиях. Кстати, кампания Евразийской Династии порадует вас знакомыми названиями техники: танк Т-850, харвестер Миг-70, истребитель Ка-520...

Кроме этого, почти у каждого юнита есть спецспособности: от ис-

На Марсе воды нет, еще раз повторяю! Своя Антарктида есть, да. Но воды - ни капельки!

Вот эта дама на протяжении всего сюжета будет нести игроку чушь вроде "Ты не в моем вкусе". Твое место в Starcraft: Ghost, женщина!

пользования стелс-систем до полетов на метле. Воины мотают экспириенс на ус и становятся ветеранами. В цене опытные пилоты: когда эти асы садятся за штурвал, даже танки делают мертвые петли. Особо опасны прокачанные герои: к середине кампании за русских мой альтер эго лейтенант Майкл Соколов вражескую пехоту ел на завтрак взводами. Еще бы, ведь я дал ему лучшую винтовку и забил инвентарь аптечками!

Герой, к слову, пригодится в стелс-миссиях. Сценаристы ловко чередуют колоду заданий: в одном мы с отрядом пехоты пробиваемся к потерпевшим крушение пилотам, в другом отражаем волны Чужих, в третьем сами штурмуем вражескую цитадель, в четвертом прикрываем хакеров, взламывающих компьютеры Лунатиков, в пятом ищем какой-то артефакт наперегонки с американцами... Стоит ли говорить, как выигрывает от этой сюжетной карусели геймплей?

А еще Earth 2160 сказочно кинематографична. В начале разработки девелоперы хотели скрестить классическую RTS с компактным FPS, дав игроку возможность лично порулить каждым юнитом. Идея накрылась цинковой крышкой от цинкового гроба, но осадок, как говорится, остался: в левом верхнем углу экрана присутствует небольшой дисплей, через который можно наблюдать за полем боя глазами рядового бойца. Очень живописно! У этой фичи есть и тактическая сторона: камеру можно установить в любом месте карты (кроме территорий, скрытых "помехами", изображающими местный туман войны).

Ахтунг! В небе эскадрилья гаррипоттеров!

Всех задавим рашем, победа будет нашей!

Earth 2160 довольно неожиданно переосмысливает такое "старообрядческое" явление, как "раш", и предлагает вам совершенно новую версию типичного RTS-геймплея.

Шаг первый. Постройте макет базы. Независимо от ваших финансовых показателей, можно сразу же заложить фундамент нескольких десятков зданий, что очень удобно: пока вы исследуете карту, невидимые рабочие возводят одно строение за другим согласно намеченного плана. Таким образом, о базе можно забыть в первые минуты игры, лишь изредка добавляя электростанции, склады и турели.

В отличие от других стратегий, где научное древо растет в процессе игры, в "Земле 2160" сразу можно составить очередь из всех доступных на данном уровне исследований. Отсюда шаг номер два: задайте ученым план работ на ближайшую пятилетку.

Третий чекпоинт на пути к успеху - организация труда. От вас требуется: заказать на заводе пару харвестеров и с помощью окна распределения рабочей силы их авансом трудоустроить. Сколько процентов колхозников будет брошено на борьбу с неурожаем красной конопли? Скольким бедолагам суждено хранить гордое терпение во глубине марсианских руд? Это зависит только от вас. Как и распределение ресурсов - в том же окне вы можете обозначить инвестиционные приоритеты, указав, какой процент добычи достанется разгильдяям из НИИ (предупреждаем, за этими ребятами око да око: неровен час, спустят весь бюджет на оснащение секретарш "Принцем Персии"!), какой будет направлен на жилищно-коммунальные нужды, а какой - на дела армейские.

И, наконец, четвертый шаг. Сконструируйте юнит вашей мечты и поставьте его в бесконечное серийное производство. В соседнем бараке организуйте штамповку гранатометчиков. Все, миссия выполнена. Можете оставить боевой пост у компьютера и заняться более насущными делами. Если вы играете на уровне сложности Hard, съездите на дачу, можете да-

Гарнизон с цветами вышел встретить воинов-освободителей

же с ночевкой. Если кампания из легких, ограничьтесь скоростным набегом на рынок.

Так или иначе, по возвращении на экране (надеюсь, вы не забыли погасить дисплей и выключить звук перед уходом?) вас будет ждать огромная армия специального rush-назначения. Можно отправляться в поход. Миновав несколько скриптовых блокпостов и растеряв в дороге треть армии своей мечты, вы добираетесь до вражеской цитадели. Тут выясняется неприятный момент: пока вы загорали на даче или торговались на базаре, противник клювом не щелкал и успел провести пару воинских призывов. Что неожиданно: даже в самых продвинутых RTS искусственный интеллект редко опускается до такой подлости, как развитие базы в реальном времени, а не под властью скриптов. То есть AI в Earth 2160, конечно, не многим отличается от своих собратьев из C&C: Generals или Warcraft III. В лучших традициях жанра он, сирый, регулярно отправляет на вашу базу небольшие делегации (причем использует для своих конгениальных операций одни и те же направления) и возводит собственное поселение в указанном дизайнерами месте на карте. Но такой козырь, как постоянное накопление огневой мощи, есть в рукаве далеко не каждого AI далеко не каждой стратегии в реальном времени. Earth 2160, к счастью, из числа избранных. Поэтому не удивляйтесь, что ваша раш-атака захлебнется стараниями вражеской раш-защиты. И следующая захлебнется. И послеследующая. Только не думайте, что Earth 2160 не признает раша. Вовсе нет! "Земля 2160" прекрасно понимает, что нет в RTS тактики, кроме раша, и танки - пророки его. Просто на Марсе все немного не так, как на других планетах. Другая сила притяжения, другое ускорение свободного падения, другой коэффициент раша, наконец! Лучшие полководцы Земли поговаривали, что атакующих всегда должно быть в три раза больше, чем защитников. Сразу видно - не были на Марсе лучшие полководцы Земли, не были! Потому что на красной планете все иначе. С первого раза взять вражескую базу можно только в том случае, если на одного защитника приходится пять-шесть атакующих. Более того, блицкриг в Earth 2160 требует участия как минимум трех родов войск: пехоты с базуками (танки при виде этих ребят отдыхают на привале, честное слово), тяжелых бронированных войск (тех самых танков на привале) и какой-нибудь авиации. Горе-полководцам, пренебрегшим этим правилом, враги предложат сыграть в "камень-ножницы-бумагу". Со смертельным для горе-полководцев исходом.

Earth 2160, таким образом, возводит примитивный раш в ранг серьезного стратегического решения. Результат - ошеломляет: в редкой стратегии боевые действия одновременно бывают столь масштабными и осмысленными.

Марс - это по-нашему!

Графика - настоящий джокер в рукаве Earth 2160. Последний фаворит - Act of War - смотрит на Марс в телескоп и завидует так сильно, что его, того и гляди, придушит жаба. Благодаря уникальному набору спецэффектов "Земля 2160" выглядит не хуже прошлогодних шутеров. На преобразованном терраформерами Марсе то и дело идут дожди, случаются песчаные бури, извергаются вулканы. День сменяет ночь, на базах зажигаются огни, транспорт включает фары. В воде плавают пиксельные шейдеры последней версии, а любой объект обтянут бамп-текстурами, совсем как в DOOM 3. Пехота до сравнения с шутерами, конечно, не дотягивает, но держится молодцом. Техника не только не обделена полигонами, но и снабжена потрясающим дизайном - хищным, агрессивным, стильным. Когда начинается бой, экран наводняют феерические спецэффекты. Earth 2160 - одна из немногих RTS, в которых не страшно приближать камеру к самой поверхности планеты. Уровень детализации - неземной. Марсианский.

Эпические стратегии нуждаются в соответствующих саундтреках. Похоже, об этом знаю не только я, но и поляки из Reality Pump. Война за Марс не только красиво выглядит, она еще и красиво звучит. В главном меню - восхитительная песня (в больную голову даже заглянула мысль, что поет Бьорк; на самом деле, этому предположению до правды очень и очень далеко, но все-таки констатирую: мелодия потрясающая). На поле боя - эпические инструментальные композиции в духе Ханса Зиммера. Зато подводит озвучка. Совершенно неадекватны acknowledgements (вербальные реакции юнитов на приказы): одна героиня то и дело отвечала на мои команды фразами "ты не в моем вкусе" или "я согласна на свидание". Не смешно. А над той чушью, которую персонажи несут в скриптовых сценах, хочется долго и безутешно плакать, забившись в дальний угол.

А еще на Марсе обнаружен вразумительный физический движок. Сносить небоскребы Лунной Корпорации надо с умом: огромное здание может похоронить под собой всю вашу армию. На склонах марсианских гор часто встречаются валуны. Залп из ракетницы приведет их в движение. Взаимодействуя с интерактивными предметами на карте, вы можете творить чудеса: устраивать обвалы в горах, подрывать бочки с топливом, блокировать ущелья.

И последнее, о чем вам стоит знать, прежде чем занести Earth 2160 в список покупок. Огромный, циклопический мультиплеер-потенциал! Четыре непохожих, но сбалансированных расы. Удивительная графика, музыка и физика. Занимательный сюжет. Уверенный, крепкий, бодрый геймплей. Разве не ваш выбор?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0.40	ИТОГО
Графика	9 x 0.20	
Звук и музыка	9 x 0.10	8.7
Оригинальность	8 x 0.20	
Ценность для жанра	8 x 0.10	

Когда русские умники строят свои базы, у русских умников получается что-то вроде домино. Очень странно. Говорят, это у них в крови с петровских времен

Доброе утро, Кашиик!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
- Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
- Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
- Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.

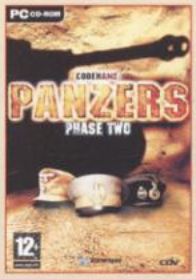
1С ФИРМА "1С"

© 2004 Компания "Апейрон". Все права защищены.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

APEIRON

Codename: Panzer - Phase Two

Гнэл УНАНЯН



N-НАДЦАТЫЙ

Двое из ларца - одинаковы с лица. Первое упоминание о клонировании

Жанр Cloned RTS **Издатель** CDV, Nival **Разработчик** Stormregion **Рекомендуется** Pentium 4 1,8 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.panzers.com

Вы не представляете, как трудно писать рецензию игры, являющейся клоном как минимум в третьем поколении. Бесконечная череда стратегий, выскакивающих одна из другой, как матрешки, иссушает авторский мозг, заставляя его выдумывать различные изощренные способы описывать одно и то же и при этом не повторяться. Особенно угнетает то, что каждая последующая матрешка мельче предыдущей. Я считаю, надо нам брать на вооружение игростроевские технологии и начинать клонировать журналистов. А что? Представьте себе, появляется очередная RTS'ка, и в редакциях всех игроизданий срочно извлекают из холодильников свежих авторов, никогда не видевших ни одной подобной игры. И вот, пожалуйста: на тысячную реинкарнацию "Дюны" или "Варкрафта" градом сыплются всякие "Компасы", Editor's Choice, "Наши Выборы" и прочие радости. Вот когда наступит эра всеобщего благоденствия и взаимного согласия! Одна только неприятность: игроков тоже придется клонировать.

Глава для тех, кто играл в Codename: Panzer - Phase One

Все абсолютно то же самое, только в Северной Африке и по различным берегам Средиземного моря. Для ночных миссий добавлена возможность включать фары, что сильно повышает видимость, но в то же время помогает противнику обнаружить ваши юниты. В некоторых заданиях теперь два героя (будто бы бонусов одного было мало для разрушения игрового баланса). После прохождения кампаний за Ось и Союзников, вам дадут повоевать за югославских партизан, что весьма любопытно на фоне набивших оскомину танковых рейдов с волочащимися чуть сзади гаубицами и самоходками.

Вот, собственно, и все, дальше можете не читать.

Глава для тех, кто в C: P - Phase One не играл, но играл в DR vs. AK

Все очень просто: из стандартного Desert Rats vs. Afrika Korps вырываем с корнем вялый дизайн миссий и безыдейную сюжетную канву. На их место помещаем то же самое, но существенно лучшего качества. Миссии делаем разнообразнее, сюжетные выкрутасы - побойчее. Запрещаем всяким снайперами и пулеметчикам занимать места за рычагами танков и улучшать характеристики техники. Из суперюнитов оставляем героев, наделив их непомерными бонусами. Кроме того, кардинально переделываем модели и текстуры, а камеру подвешиваем так, чтобы при максимальном ее удалении бомбардировщики эффектно проплывали над картой, заслоняя собой половину экрана. Сюда же добавляем изумительной красоты взрывы и всякие карамельки для глаз типа пыли, следов гусениц на песке и прочих мелких радостей зрения. В остальном же - все то же самое. Вопросы есть? Вот и хорошо, вы тоже можете идти по своим делам.

Подбить этот броневик в одиночку невозможно. Придется сначала взорвать ремонтную машину

Глава для тех, кому все предыдущее ни о чем не говорит, но кто краем глаза видел хоть одну RTS

Представьте себе полностью трехмерный "Блицкриг" со странностями. Вообразите, что полевые склады умеют чинить и заряжать расположенные поблизости дружественные юниты, а также лечить пехоту. Причем все это происходит с такой скоростью, что окопавшийся возле склада танк может отвлечь на себя практически все

Расстрел британских солдат, не усвоивших pathfinding

Пример правильного танкового боя: вшестером на троих

Ночной бой по версии Phase Two озарен не только взрывами, но и светом фар

наличные силы противника и уничтожить до трети нападающих. Впрочем, и в отсутствие служб техподдержки бои не отличаются скоротечностью. Встретившись в чистом поле, какие-нибудь Pz IV D и "Матильда" начинают долго и нудно перестреливаться, отъедая за каждый выстрел несколько процентов жизни. Поэтому в одиночку тут никто не ездит. Все носятся по пустыне здоровенной гоп-компанией, чтобы не втягиваться в зевотные дуэли "один на один". Пехота за отдельную плату оснащается всякими причиндалами типа гранат, миноискателей, биноклей и даже надувных лодок. Однако все это вряд ли найдет применение на практике, поскольку человечки по сравнению с танками - ничто. Даже базуки не котируются. Единственный полезный вид пехоты - огнеметчики. При большом везении эти ребята выкуривают экипаж из вражеского танка, который потом можно будет занять. Когда остынет, конечно. Что касается авиации и артподдержки, то вы не поверите - они практически бесполезны. Пользоваться ими нужно только из эстетических соображений, очень уж красиво "Штуки" выходят из пикирования.

Глотните валерьянки и вдохните поглубже. У игрока имеется протагонист невероятной крутизны. Чтобы вы понимали, о чем идет речь, скажу, что герой без особого вреда пробегает на своих двоих через боевые порядки противника к месту встречи со шпионом и обратно, находясь под шквальным минометным огнем. Преследующий его по пятам "Тигр", в конце концов, отчаивается догнать нашего молодца и отправляется патрулировать вверенную ему улочку. Надо ли говорить, что командирский (он же героический) танк получает только половину положенных повреждений, а недругов уязвляет непомерно? В связи с этим какая-нибудь смехотворная итальянская танкетка с героем во чреве может безнаказанно разгонять стада "Крусейдеров", а если ей придать ремонтную машину, то и "Матильд". Прокачанный герой увеличивает мощность вооружения вверенной ему техники раза в полтора-два. Все остальные юниты тоже терпеливо накапливают опыт и постепенно крепчают, но существенно скромнее главгероя.

Напрягите воображение и представьте, что в этом престранном "Блицкриге" имеется сюжет. Каждая миссия предваряется длиннющим роликом на движке, повествующим то о поисках пропавшего брата, то об организации встречи Черчилля и Тито, что, согласитесь, странно. Особенно второе.

Но самым удивительным в C: P - Phase Two является единственная выигрышная стратегия. Заключается она в выстраивании всех наличных сил в следующем порядке. Впереди самые крепкие танки, далее всякие разведчики и минометы, а в третьей линии - пушки и ремонтники вкупе с медиками. Теперь надо аккуратно обвести все это рамочкой и отправить зачищать карту, благо держать строй местные юниты обучены. Ничего не напоминает? Вот именно! ДНК C&C, взятая за основу еще при создании клонов первого поколения, вдруг явственно проступает на лице своих пусть дальних и искусственных, но потомков.

Кстати, на сайте игры рядом с пунктами меню "Phase One" и "Phase Two" уже зловеще проступает надпись "Phase Three", свидетельствующая о том, что просто так венгры из Stormregion с нас не слезут. Боже мой, неужели и они отправят нас высаживаться на Омаха-бич? Вы как хотите, а я точно этого не переживу!

P.S. Когда статья была уже написана, стало известно, что в России Codename: Panzer - Phase Two будет издавать Nival. Может показаться, что "подснежники" сами себе наживают головную боль, выводя на российский рынок прямого конкурента второго "Блицкрига". Однако это не так. Беззастенчивый, разбалансированный клон, пусть даже и очень красивый, не может быть соперником "Блицкригу 2". Это говорю вам я - человек, видевший будущий нивальский шедевр воочию.

К сожалению, этот красавец в боевых действиях не участвует

"Штуки" в Африке были сущим наказанием для союзников. А каков взрыв!

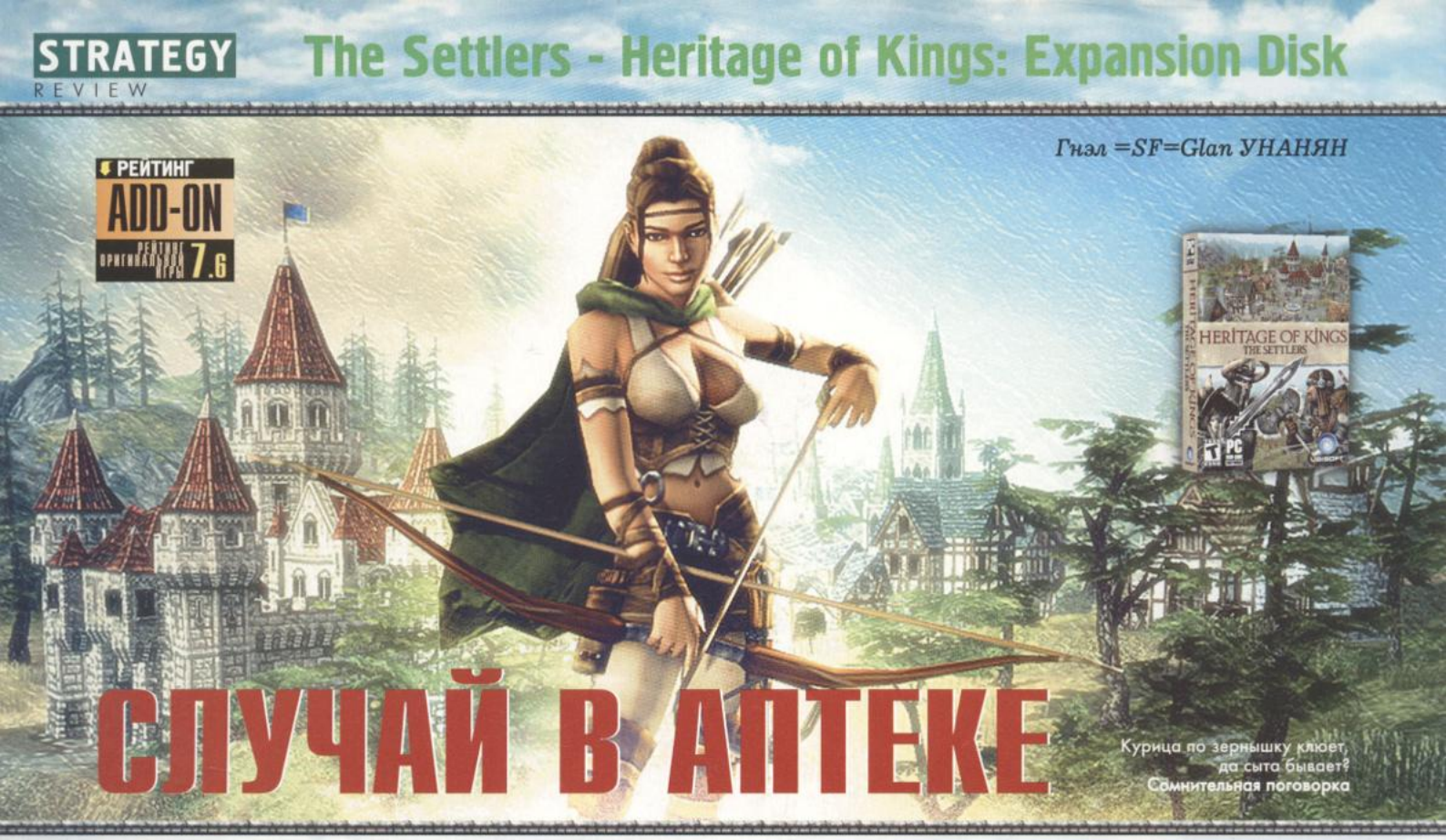
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО 7.3
Графика	9 x 0,20	
Звук и музыка	9 x 0,10	
Оригинальность	7 x 0,20	
Ценность для жанра	4 x 0,10	

The Settlers - Heritage of Kings: Expansion Disk

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

РЕЙТИНГ ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 7.6



СЛУЧАЙ В АПТЕКЕ

Курица по зернышку клюет, да сыта бывает? Сомнительная поговорка

Жанр Немецкая стратегия **Издатель** Ubisoft **Разработчик** Blue Byte **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.thesettlers.com

Однажды вечером, когда все жители Дюссельдорфа погасили свет и легли спать, в доме номер 74 по Альдерштрассе два фармацевта из аптекарского цеха Blue Byte занимались изучением свойств полученного накануне препарата. Юный помощник аптекаря капнул на предметное стекло микроскопа немного синеватой пузырящейся жидкости. Сам же магистр извлек из футляра аптекарские весы, пинцет, набор гирек и нацепил на нос очки.

- Ну, что там, Ганс? - нетерпеливо проворчал старик.

- Новая кампания, герр Томас, - откликнулся помощник аптекаря, глядя в окуляр, - что-то про таинственную расу, воины которой приходят вместе с туманом и разрушают все на своем пути.

- Очень мило, - саркастически заметил старик, - надеюсь, они не зеленые?

- О нет, магистр!

Аптекарь удовлетворенно кивнул головой, и первая гирька упала на чашку весов.

- Ой, тут можно строить мосты! Даже специальный домик есть, для архитектора! - воскликнул юноша. Старик подцепил пинцетом еще одну гирьку и уже собирался положить ее на весы, но тут его посетила некая мысль, и рука замерла на полпути.

- Послушай, Ганс, а что - эти самые мосты можно строить где угодно?

- О, нет, магистр, только в специально отведенных местах.

- Час от часу не легче, - пробормотал старый аптекарь, положил гирьку на место и подцепил другую, вдвое меньше. Стрелка весов снова качнулась и замерла.

Юноша подкрутил окуляр, настраивая прибор на объекты помельче.

- Герр Томас, тут новый юнит! О, вот еще один!

- Еще бы их не было, - хмыкнул магистр, - перечисляй. В алфавитном порядке.

- Во-первых, вор. Он невидим, умеет красть ресурсы и взрывать здания противника, - доложил Ганс.

- Где-то я это уже видел, - проскрипел старик, кладя на весы самую маленькую гирьку.

- Во-вторых, разведчик. Он расставляет факелы, освещающие на

Этот фейерверк на второй карте увидит только тот, кто внимательно читал мануал

Настоящему архитектору для работы нужны только два теодолита, чертежи да макет будущего моста

время участок карты, и указывает направление на месторождения. А еще у него есть подзорная труба, - восторженно затараторил юноша.

- Подзорная труба? Это как бинокль у жестянщиков из CDV? - всплеснул руками старый Томас, - Какой позор! Не хватало нам еще подхватить эту жуткую заразу "снайпер плюс пушки"! Что еще?

- Стрелки с ружьями. Выглядят солидно, - проговорил Томас.

- А как они в бою? - поинтересовался старик.

- Неплохо, калибр нешуточный. Только вот дальность...

- Ясно, классический случай, - заключил аптекарь и кинул на весы еще одну гирьку. - Это все?

- Почти, магистр. Остались еще три новых героя. Дрэйк - очень искусный стрелок. Потом китаянка Юкки с сюрикенами и всякими петардами. И, наконец, главная злыдня Кала. Она всех травит и еще...

- Не так быстро! - раздраженно прервал своего помощника Томас. - Я не успеваю подсчитывать!

Некоторое время старик что-то вычислял в уме, шевеля губами и загибая пальцы на руках. Потом положил на весы гирьку побольше, а другую, меньшую, снял и убрал в футляр.

- Что ж, посмотрим, что у нас вышло, - пробормотал старик, доставая из нагрудного кармана старый платок. Он неторопливо снял с носа очки, тщательно протер стекла, убрал платок и только потом водрузил очки на прежнее место. Потом он с минуту разглядывал шкалу весов, щурясь и что-то бормоча под нос.

- Ну, что там, герр Томас?

- Боюсь, юноша, что этот препарат не дотягивает до самостоятельного названия, - заключил аптекарь.

- Как же мы его назовем? - огорчился Ганс

- Ну, я не знаю, - пожал плечами старик, - "расширительный диск", пожалуй.

- Но, магистр! Лекарство с таким название никто не купит!

- А мы будем продавать его в комплекте с редактором карт. Больным это нравится, - произнес старик и захлопнул крышку футляра с весами, давая понять, что спор окончен.

Ну, что, всем ясно, чье кунг-фу лучше?

А это вот - новое лицо врага. Называется "лесные панки"

ARMY RACER

Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Play Ten Interactive
Разработчик 576 Media **Дата выхода** Сентябрь 2005 **Сайт** www.playten.com

Одно неверное движение - и гонщик рискует влететь в хранилище компонентов ядерного оружия

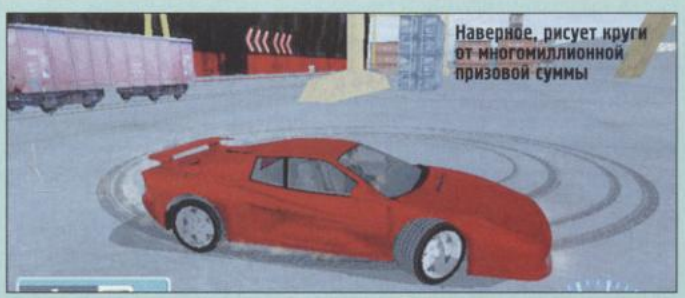
В последнее время создатели аркадных автогонок предпочитают устраивать заезды или по улицам всемирно известных городов, или же по малопривлекательному сельскому бездорожью. Впрочем, не бывает правил без исключений. Разработчики Army Racer решили поместить действие своего творения на армейские базы различных стран мира. Вместо домов у них казармы, гражданских пешеходов заменили бравые солдаты, а припаркованные автомобили превратились в танки. Гонщики на закрытых военных территориях появились не просто так, а в результате проведения министерствами обороны 14 государств (кстати, среди них числится и Россия) специальной акции, направленной на установление дружеских отношений среди вояк. Разработчики пообещали представить все державы в карикатурном виде, так что нам следует заранее готовиться к медведям на Красной площади.

По давно сложившейся в жанре традиции, геймер начнет путь к победе на самом простеньком транспортном средстве. Со временем в закромах накапливаются денежные средства, на которые приобретаются наворочанные детали (7 видов покраски и 10 вариантов тюнинга для каждого автомобиля), а чуть позже - новые модели авто (всего намечено 20 аппаратов). В Army Racer будет присутствовать три режима игры: скоростной заезд, кольцевые гонки и скоростной заезд с пересечением чекпоинтов.

Меняю джип на танк с доплатой

FREAKY TUNER

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Prominence
Дата выхода IV квартал 2005 **Сайт** www.prominence.pl/en/freaky.html



Наверное, рисует круги от многомиллионной призовой суммы

Похоже, в последнее время чуть ли каждый второй представитель жанра автогонок пытается раскрыть подноготную проведения соревнований по стритрейсингу. Несмотря на то, что рынок предложения начинает постепенно переполняться, разработчики по-прежнему с завидным упорством осваивают эту колею. Дескать, уж их продукт наверняка окажется круче конкурентов и соберет все сливки. Вот и пробуют никому не известные сотрудники Prominence таким образом пробиться в люди со своим Freaky Tuner.

Увы, новоиспеченным разработчикам следует прекратить витать в облаках и побыстрее подкрепить амбиции фактами. Пока что в перспективе мы имеем игру с очень слабым графическим движком Power Render от компании Egerter Software. Физическая модель окружающего мира и вовсе является полной загадкой. В пресс-релизе разработчики характеризуют ее как превосходную, но почему-то в это не верится.

Из стандартного набора обещаний выделим следующие моменты. Во-первых, нас ожидают шесть неких легендарных автомобилей. Разумеется, каждый из них подлежит тотальной модификации. Во-вторых, заявлено семь треков, пролегающих по улицам европейских городов. На данный момент со 100-процентной уверенностью можно говорить о Варшаве, Берлине и Амстердаме. В-третьих, ожидается эксклюзивное музыкальное сопровождение от двух польских хардкорных групп Dobra Strona и Coalition.

Хотелось бы увидеть более детально прорисованное днище

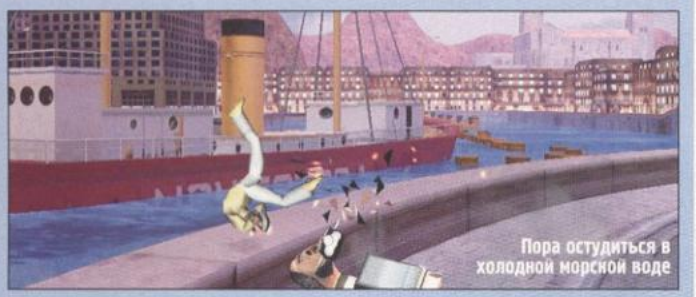
TITLEBOUT CHAMPIONSHIP BOXING

Жанр Спортивный менеджер **Издатель** Fusion Labs **Разработчик** 5Alpha Omega Games
Дата выхода Октябрь 2005 **Сайт** www.fusionlabs.ltd.uk/fs_titlebout.htm

У любителей пожирать глазами экраны телевизоров, когда там идут бои профессиональных боксеров, этой осенью получится влезть в шкуру тех людей, которые во время поединков предпочитают находиться за канатами. Если вы готовы свыкнуться с ролью эдакого серого кардинала а-ля персонаж Панина в фильме "Бой с тенью" (только без криминала), то обязательно обратите внимание на Titlebout Championship Boxing. Детище Alpha Omega Games выглядит весьма перспективно. В игру разработчики обещают поместить более четырех тысяч реальных боксеров и разбить их на 36 категорий. Причем время, разделявшее карьеры великих спортсменов, не будет иметь никакого значения. Например, можно беспрепятственно проверить, чей кулак ока-

SCOOTER WAR3Z

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Team6 Game Studios **Разработчик** Team6 Game Studios **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.team6-games.com

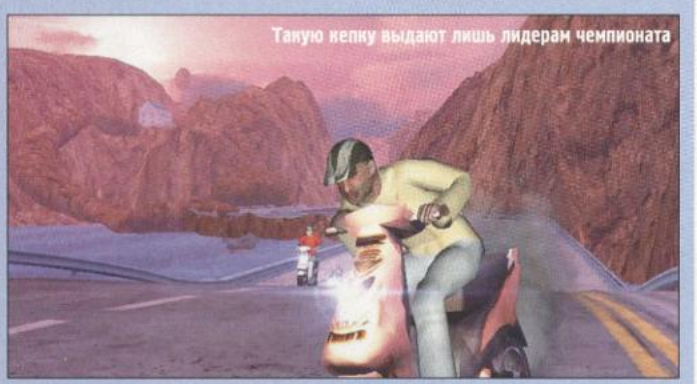


Пора остудиться в холодной морской воде

Игровая индустрия знавала всякое: и прыжки с трамплина, и имитаторы спуска на каяке, и симуляторы езды на скейтборде, горном велосипеде, и еще на целой куче вещей. И как же так получилось, что все это время в стороне оставались скутеры, которые все чаще и чаще мы видим на наших улицах.

Похоже, быстрее всех в скутерном диапазоне сумели сориентироваться сотрудники компании Team6 Game Studios. Набившие руку на производстве совсем не выдающихся продуктов (Taxi-3: eXtreme Rush, Manhattan Chase и Pizza Dude) разработчики анонсировали Scooter War3z. По сути, нас ожидают банальные аркадные гонки с тратой призовых денег на апгрейды, прохождением чекпоинтов, игрой в догонялки, битвой с секундомером и прочими вещами, только вместо автомобилей главную роль исполняют их братья меньшие.

Судя по видеороликам, главным развлечением народа должна стать физическая модель. Горе-водитель смачно вылетает из сиденья и картинно бьется различными частями тела об асфальт. После лицезрения акробатического полета можно продолжать принимать участие в соревновании, но вот победа в нем уже будет находиться под вопросом - благодаря в меру реалистичной физике полученные повреждения отразятся на качестве езды.



Такую кепку выдают лишь лидерам чемпионата

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Headgate Studios Inc. **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.headgatestudios.com

Интересно, не затесались ли вы эту толпу приколисты из эмтивишного шоу "Придурки", обожающие портить настроение гольфистам

Линейку спортивных игр от Electronic Arts невозможно представить без очередной серии Tiger Woods PGA Tour. Визуальная составляющая игры переходит на абсолютно новый графический движок. Программисты обещают уделить повышенное внимание прорисовке природных ландшафтов и лицевой анимации. Значительно расширится количество доступных манипуляций в улучшенной версии специального редактора моделирования внешнего вида персонажа.

Из-за перехода на более реалистичную физическую модель изменится несколько компонентов механики игры. Раньше было достаточно отмерить расстояние до флажка с лункой, подобрать правильную клюшку, грамотно сделать замах и нанести удар. Несмотря на то, что в кадр попадали образцово-показательно прорисованные травинки, шарик фактически катился по голой земле. Теперь придется тщательно изучать нрав местной травы. Все зависит от типа растительности и направления ветра. В одних случаях за счет скольжения получится придать дополнительное ускорение, в других полет будет затруднен. Как и раньше, все необходимые сведения будут выводиться на монитор, а все коррективы придется производить интуитивно, на глазок.

Что касается остальных фич, то в Tiger Woods PGA Tour 06 нас ожидает 15 реально существующих (в том числе и вечно улыбающийся Тайгер Вудс) и 12 вымышленных персонажей, 15 локаций (причем 7 из них абсолютно новые) и некий загадочный режим для совместного времяпровождения под названием Skills 18.

жется крепче: Джона Салливана (1859-1918) или же ныне здравствующего Виталия Кличко. Единственное ограничение для подобных поединков - соответствие бойцов одной и той же весовой категории.

Если вы хотите вырастить из подающего надежды юнца настоящего чемпиона, то вам прямая дорога в режим карьеры. Тем, кто предпочитает ускоренные способы восхождения на олимп славы, Titlebout Championship Boxing предлагает выступить на различных турнирах (максимум до 32 участников). Отдельной фичей заявлено дотошное воспроизведение статистики легендарных поединков. Например, мясорубка Али и Фрейзера или же уроки каннибализма во время разборки Тайсона с Холлифилдом.

Принцип организации геймплея будет мало чем отличаться от футбольных менеджеров. Львиная доля времени уходит на организацию тренировок, прокачку умений и тактическую выучку. Поединок с противником - это всего лишь своеобразный отчет о проделанной работе, который наглядно покажет, насколько вы верно спланировали отведенное вам игровое время.

Tony Hawk's American Wasteland

Владимир ЧАПЛЫГИН

НЕТ ПРЕДЕЛА СОВЕРШЕНСТВУ

Жанр Симулятор скейтбординга Издатель Activision Разработчик Neversoft Дата выхода IV квартал 2005 Сайт www.activision.com

Сериал Tony Hawk's насчитывает шесть эпизодов (мимо PC-кассы пролетели появлявшиеся только на приставках Tony Hawk's Pro Skater и Tony Hawk's Underground). За время знакомства с этими играми виртуальные скейтбордисты успели намотать сотни миль асфальтового покрытия, проехаться по миллионам рамп, тысячам "рейлов", сотням трамплинов и переломать себе о бордюры все кости. Казалось бы, данная тема исчерпана до предела и практически невозможно придумать хотя бы что-нибудь новое. Однако в закромах Neversoft специально для седьмой части припасено несколько свежих идей. Причем таких, которые способны кардинально перевернуть взгляд геймеров на весь сериал.

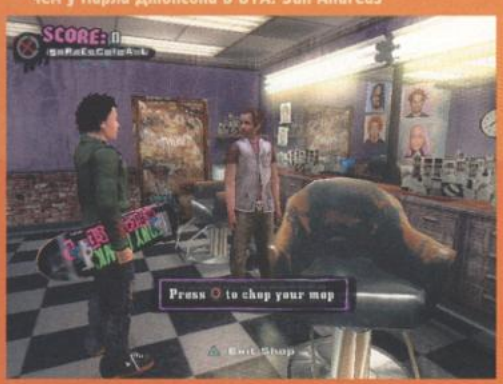
Волевой поступок

Главная задумка - новый способ подачи сюжета. Если раньше вы просто принимали участие в различных соревнованиях, то теперь процесс выполнения первостепенных и дополнительных заданий заправлен одним соусом. В самом начале один из пяти героев игры жалуется, что его окончательно достали папаша и подруга, да еще и вдобавок ко всему отношения с местной полицией не ладятся. В итоге принимается достаточно смелое решение покинуть отчий дом и отправиться в Мекку скейтбордистов - в солнечный Лос-Анджелес. Дескать, там-то точно никто не побеспокоит, да и за любимое занятие в мегаполисе готовы заплатить зелеными купюрами.

Как только персонаж попадает на новое место, он тут же познакомится с девушкой Минди, которая предложит заработать своими умениями первые деньжата. Мол, ваш талант и ее неумное желание открыть собственный скейтшоп American Wasteland приведут к обоюдному успеху. Первым делом необходимо отправиться в магазин и затовариться всем необходимым для участия в соревнованиях.

Не следует пренебрегать случайными миссиями. Достаточно подойти к прохожему и выслушать его просьбу. Например, один парень попросит отвлечь внимание расположившегося неподалеку полицейского. Пока вы вытворяете перед глазами блюстителя порядка разношерстные трюки, ваш "работодатель" залезает в машину копа и крадет оттуда сумку с какими-то важными документами. Другие случайные задания окажутся куда миролюбивее. Кто-то может попросить выполнить шесть "гребов" за минуту. Другие не постесняются привлечь вас для строительства ранчо или же предложат составить им компанию для возведения уникального скейтпарка. В общем, во время перерывов между соревнованиями на улицах уж точно не соскучишься.

В этой цирюльне делают прически не хуже, чем у Карла Джонсона в GTA: San Andreas



Электромонтера вызывали?

Плагиат? Спорный вопрос

Принцип построения игрового мира очередной части приключений Тони Хоука и его друзей будет больше всего походить на то, что мы видим в Grand Theft Auto: San Andreas. Больше нет никаких подзагрузок не пойми откуда взявшихся уровней. Все локации сплетены в единую сеть, которые, в свою очередь, являются составными частями одного большого города. Главный герой путешествует по улицам, приобретает на заработанные деньги одежду и продвинутый спортивный инвентарь, встречается с NPC и получает от них очередные задания.

Сходство с недавно вышедшим хитом от Rockstar Games настолько велико, что в голове вашего покорного слуги возникла крамольная мысль: а не пошла ли прославленная команда разработчиков по скользкой дорожке плагиата? Согласитесь, покупать расфуфыренные шмотки, посещать

Наверное, ирокез выступает зданим парашютом и помогает удерживаться в воздухе

тату-салоны и парикмахерские - это уже чересчур. Создается такое ощущение, что автомобили всего-навсего заменили скейтбордами, а BMX-велосипеды (сотрудники Neversoft позиционируют их как самую главную новинку за всю многолетнюю историю сериала) и вовсе прямиком перекочевали из какого-нибудь Лас Вентураса.

Скейтбордист, но отнюдь не пацифист

Еще одно сходство заключается в том, что в обеих играх в основу локаций положен Лос-Анджелес. В Tony Hawk's American Wasteland будут не липовые, а настоящие Китайский театр и Голливуд с правильной надписью у подножья горы. Только в отличие от создателей Grand Theft Auto: San Andreas, программисты Neversoft сосредоточатся на дотошном воспроизведении лишь восточной и центральной части города. На этот шаг они пошли для того, чтобы добиться максимальной интерактивности. Например, до определенной точки на карте можно добраться двумя способами: встать на доску и катиться до посинения или же нагло прицепиться к рейсовому автобусу. Благодаря второму варианту вы не только сэкономите силы, но и значительно быстрее попадете на место.

Разумеется, не обошлось без добавления в игру новых трюков. Например, разрешено делать Bert Slides и Bert Rolls - весьма хитрые движения с использованием специальной перчатки, которой игрок касается земли для получения дополнительной точки опоры. Благодаря этому появляется возможность выполнять очень длинные фристайл-комбо. Еще одно нововведение - Rail Stall. С его помощью персонаж запрыгивает прямо на "рейл" и делает на нем Lip (замирает на высшем краю рампы). Но при этом, он едет дальше. Кстати, теперь скейтборд позволяется брать в руки несколькими способами.

Но, пожалуй, главной фишкой станет использование доски в качестве оружия пролетариата. Улицы таят много опасностей, и иногда на пути встречаются крайне неприятные типы. Так что у вас есть шанс треснуть негодяя по мордасам или же зашвырнуть ее в спину убегающему похитителю бабушкиных сумочек.

Хорошо, что про нас не забыли

Впрочем, все это было лишь описанием времяпровождения в режиме карьеры. Помимо него ожидается классический режим, в котором геймеру предлагают набирать очки на закрытых невидимыми стенами локациях. Львиную долю из них составят обновленные версии хорошо знакомых по предыдущим частям сериала уровней. В их число войдут и две карты из первого эпизода Tony Hawk's Pro Skater. Наконец-то обладатели PC смогут узнать, как выглядел родоначальник жанра.

К сожалению, сейчас очень трудно предположить, насколько хорошей окажется графика. Дело в том, что Tony Hawk's American Wasteland создается сразу для нескольких приставок, среди которых особняком стоит консоль нового поколения Xbox 360 - для нее пишется значительно улучшенный движок. Пока что не известно, какая версия ляжет в основу порта для PC. Не исключено, что это будет вариант игры для новой приставки Билла Гейтса, ибо ее начинка максимально приближена к конфигурации современных PC.

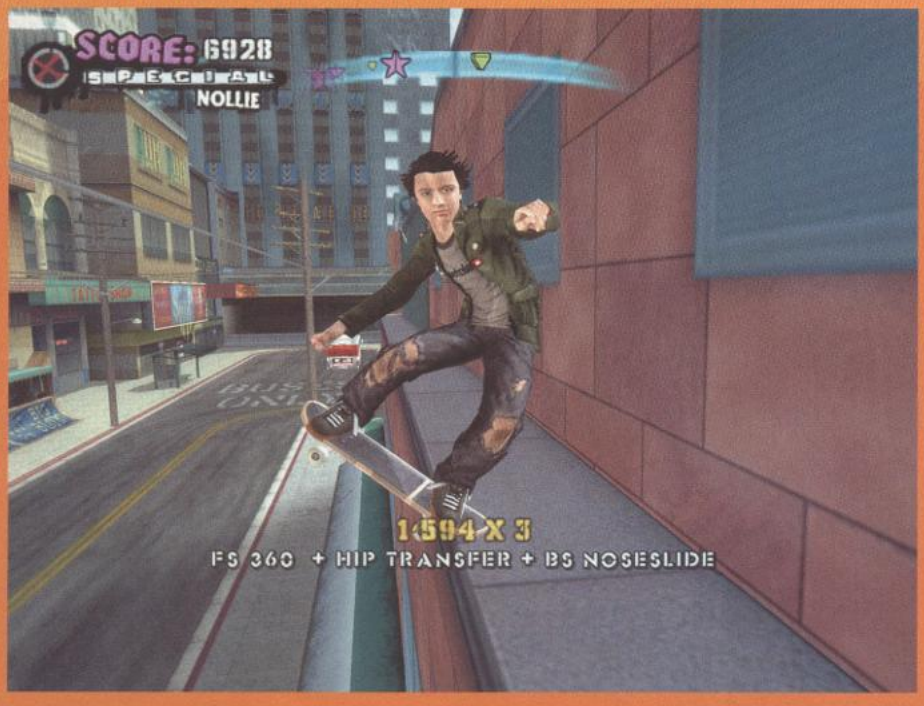
Мы ждем перемен

Несмотря на обильное заимствование чужих идей, очередное творение Neversoft обещает стать хитом. Сериал уже долгое время топтался на одном месте, так что серьезная встряска подоспела как раз вовремя. Если кто-то считает Grand Theft Auto: San Andreas плохим примером для подражания, то пусть первым бросит в меня камень.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Игрушки, в названиях которых красуется словосочетание "Tony Hawk's", будут выходить даже тогда, когда легендарный скейтбордист отправится на заслуженный отдых. Тони Хоук превратил свой образ в очень популярный бренд, и Activision намерена эксплуатировать имя спортсмена аж до 2017 года. Соответствующая бумага уже скреплена печатями и подписями высоких договорившихся сторон.

Все деньги ушли на покупку скейтборда, на заплатки и нитки не осталось ни копейки



А за спиной в чистом небе утопает Голливуд

Прикид называется "Певица Земфира выкатилась на прогулку"

ПРОЕКТ "ТУПОЛЕВ"

Махмуд

Жанр Авиасимулятор **Издатель** Project Tupolev **Разработчик** Project Tupolev **Рекомендуется** Pentium 4 1.3 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Сайт www.protu-154.com/index_e.html

Так уж случилось, что на рынок адд-онов для авиасимуляторов (читай "для Microsoft Flight Simulator") прорваться довольно легко, этот монстр авиасимостроения предоставил для этого самые что ни на есть тепличные условия. Но вот блеснуть удается не каждому. И это тем более важно, что наши разработчики проникли практически во все известные компании, производящие подобный софт. Только вот все они деньги на этом зарабатывают, а команда Project Tupolev, состоящая более чем из двадцати человек, к этому не стремится. Работа над проектом, находящимся в стадии постоянного совершенствования, длится уже много лет, и непохоже, что ребята собираются останавливаться.

Итак, перед вами девятая версия бесплатного адд-она, представляющего собой нечто вроде тренажера самолета Ту-154 Б2, именно на это напирают разработчики. Весь пакет включает в себя визуальную модель "тушки" и кабину пилотов, а также целый набор утилит, предназначенных для обеспечения приятного полета, хотя программисты и постарались на славу, обеспечив виртуальным пилотам головную боль на протяжении всего этапа обучения пилотированию Ту-154.

Все, что может доставить вам удовольствие, находится на своих местах, начиная с полнофункциональной приборной доски и заканчивая практически стопроцентной аутентичностью динамики. Для особо рьяных предлагается реальное руководство по летной эксплуатации, которое, впрочем, обязательно пригодится вам не только при освоении настоящего самолета. Без знания РЛЭ вы, увы, не сможете даже взлететь, поэтому рекомендуется почитать его повнимательнее.

РЕЙТИНГ ADD-ON

Наша "тушка" очень популярна среди западных вирпилов, во-первых, как объект для моделирования, а во-вторых, как собственно летательный аппарат, которым можно порулить. Дошло даже до того, что фанаты Ту-154 практически самостоятельно создали руководство по освоению этого самолета на английском языке, которое, если уж быть честным, никто из команды разработчиков не собирался не то что переводить с русского, но и вообще создавать. Так же, как и делать английские надписи на приборной доске. И ничего, летают буржуины, не жужжат. Если, конечно, удается подняться выше десяти-пятнадцати метров над ВПП.

Ударная работа на протяжении многих лет сделала этот проект одним из самых лучших на рынке адд-онов для MSFS, несмотря на то, что разработчики не косятся в сторону запада, а предпочитают работать с нашими пилотами. Но желающим полетать "as real as it gets" придется поднапрячься. Этот продукт абсолютно не для казуалов.

КУРС НА ОКИНАВУ

Гнэл УНАНЯН

Жанр Simulation **Издатель** 1С **Разработчик** Вадим Давыдов **Рекомендуется** Pentium 4 3 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Мб **Сайт** games.1c.ru/okinawa

Автор этого дополнения к "Перл Харбор" знаком нам по сборнику кампаний "Дороги войны" для "Ил-2: 3С", всячески обласканному нами в апрельском номере за прошлый год. К счастью, Вадим "vadson" Давыдов остался верен своим принципам, и адд-он получился качественный и увлекательный. Все компоненты первоклассного продукта в наличии: разнообразие миссий, связный сюжет, внимание к историческим деталям, вполне литературные брифинги и даже ярко выписанные образы пилотов.

Чтоб вот так: на "Хаябусе" да запалить "Митчелл", нужно уметь стрелять точно, а главное - кучно

В сборник вошли четыре статические кампании по 25-35 миссий каждая, охватывающие период с 1942 по 1945 годы. Нас ожидает полный спектр задач от бомбовых и торпедных ударов и штурмовки до спасения на водах, перехвата разведчиков и отражения массированных налетов стратегических бомбардировщиков на Японию. Пилоты палубной авиации получат возможность отточить до безупречного состояния навыки взлета и посадки с авианосцев в рамках новой летной модели, введенной патчем 4.01. Представленный самолетный парк впечатляет. Жаль только, что в японской кампании нельзя оседлать "Зеро". Впрочем, с появлением Ki-61 проблемы с недостатком огневой мощи становятся минимальными.

РЕЙТИНГ ADD-ON

"Курс на Окинаву" является также отличным учебным пособием для различных команд (не будем указывать пальцем), пытающихся разрабатывать дополнения к "Ил-2: 3С" и "ПХ". Учитесь, господа, как надо относиться к делу: добросовестно и обстоятельно.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

PARKAN II

Бои в космосе,
на поверхности планет
и внутри космических
кораблей

Огромная игровая
вселенная, более 500
планетарных систем

Современный,
производительный
графический движок

Широчайшие
возможности для игрока:
сражения, торговля,
локальная политика...

Оригинальный сюжет,
большое количество
разнообразных миссий

Игра уже в продаже

NIKITA

1С ФИРМА "1С"

Copyright © 2004 Nikita. Все права защищены.
Copyright © 2004 фирма "1С". Все права защищены.

Александр ВАСНЕВ

AND THEN THERE WERE NONE

Жанр Adventure **Издатель** The Adventure Company **Разработчик** AWE Games **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.awegames.com

Начало этой истории можно отсчитывать от того самого дня, когда весьма известная в адвентюрном мире издательская компания The Adventure Company (далее TAC) приобрела права на создание пяти игр по мотивам произведений Агаты Кристи. Честь открывать серию интерактивных детективов выпала одному из самых известных бестселлеров английской писательницы - And Then There Were None (далее ATTWN), в русском переводе "Десять негритят" *("Десять юных афробританцев"? - прим.ред.)*. Остров, таинственный дом, десять постояльцев с темным прошлым, неуловимый убийца и детская считалочка - та еще закваска для мистической адвентюры, которой, казалась бы, при таком покровителе, как TAC, гарантирована прямая дорога в хиты жанра. Но...

Во-первых, непонятно, за какие такие заслуги разработку игры доверили компании, специализировавшейся до сей поры исключительно на создании консольных *(произносится с придыханием)* аркад по мотивам таких блокбастеров, как Shrek и Spider-Man. Во-вторых, настораживает ситуация с информационным вакуумом, которая сопутствует этому проекту (официального сайта у ATTWN как не было, так и нет до сих пор). А следствием этого является наше "в-третьих": несмотря на то, что дата выхода адвентюры в свет намечена на осень этого года, лишь в июле нам дали возможность полюбоваться первыми скринами. Хотя "полюбоваться" - не совсем верное слово. Неужели это прислоненное к стене восковое чучело и есть модель главного персонажа, на которую нам суждено глазеть большую часть игры (ATTWN - это адвентюра с видом от третьего лица)?

Как-то все это обескураживает, но окончательно утонуть в собственном пессимизме не дает личность Ли Шелдона, приглашенного сценариста и дизайнера проекта (на его счету нескольких выпусков весьма популярного в нашей стране сериала "Она написала убийство"). Он единственный, кто хотя бы на словах четко представляет, как должна выглядеть достойная реинкарнация литературной классики. Ведь, понятное дело, простого пересказа романа для создания хорошего интерактивного триллера будет маловато, а потому в игре будет присутствовать и одиннадцатый "негритенок", некто Патрик Нэрракот (брат лодочника из книги). У нового действующего лица тоже есть свой скелет в шкафу, но, в отличие от остальных участников драмы, у него есть шанс выбраться оттуда живым и даже, если повезет, спасти кого-нибудь из жертв. Такую задумку стоит признать перспективной, и надеемся, что у мистера Шелдона слова не расходятся с делом. А если еще издатели соблаговолят увеличить сроки разработки, дабы привести графику в божеский вид, то, может быть, наследникам Агаты Кристи и не придется краснеть за итоговый результат.

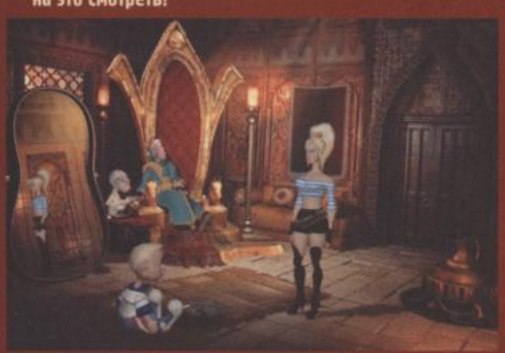
Картонный человечек на скрине - главный герой Патрик Нэрракотт

Садик, скамейка - это все, конечно, хорошо, но где же трупы?

ПЕТЬКА 6: НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Жанр Русский квест **Издатель** Бука **Разработчик** Сатурн-Плюс **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=173

Срочно уберите из комнаты ребенка, ему еще рано на это смотреть!



Ура, товарищи! То, о чем так долго мечтало все прогрессивное человечество, наконец-то случилось: состоялся анонс шестой серии похождений Петьки и Василь Иваныча под названием "Петька 6: Новая реальность". Как, вы не рады? Вам опостылела эта отечественная мыльная опера? Вы действительно надеялись, что "Петька 5: Конец игры" положит конец вашим мучениям? Ну, в таком случае извините. Однако нельзя сказать, что разработчики совсем уж обманули нас с названием пятой серии: она действительно в некотором роде поставила точку в этой эпопее, но, увы, лишь промежуточную. Поскольку дальнейшие выпуски "Петьки" (вы же не думаете, что мы отделаемся лишь шестой частью?) будут представлять собой уникальную смесь новой трехмерной графики и фирменных плоских шуток (надо же чтить традиции). Увидеть же своими глазами этот несомненный хит жанра русских квестов мы сможем уже осенью этого года в полном соответствии с народной пословицей: "Быстро только ПиВИЧи родятся".

JUNIPER CRESCENT: THE SAPPHIRE CLAW

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Juniper Games
Дата выхода 2006 **Сайт** www.juniper-games.com

Чем-то все это напоминает The Curse of the Monkey Island, вы не находите?

Пока компания Revolution Software (создатель серии Broken Sword) пребывает в состоянии творческой комы, ее бывшие сотрудники не теряют времени даром. К примеру, "революционер" с одиннадцатилетним стажем Стив Инс, он же продюсер, художник, сценарист, дизайнер и вообще на все руки мастер, а по совместительству человек, самолично поучаствовавший в поломке трех мечей, основал студию Juniper Games и в данный момент вовсю трудится над дебютным проектом под названием Juniper Crescent: The Sapphire Claw. Последний создается по мотивам комикса, автором которого является... сам Стив Инс (*www.juniper-crescent.com*). Мы же вам говорили, что он на все руки мастер, к тому же подобный ход экономит молодой студии немалую толику средств за счет чрезвычайно выгодной "покупки" лицензии.

Когда же речь заходит о жанровой принадлежности разработки, мистер Инс почему-то называет то, что выглядит как типичная 2D point&click адвентюра, словом "эскапада". Причина этого в том, что, по словам автора, итоговый результат может несколько не вписаться в привычные жанровые рамки. Как это расшифровывается, пока понять трудно, но сюжет игры под эти самые рамки подходит просто идеально: одноглазый кот в компании друзей путешествует по миру в поисках древнего мифического артефакта под названием The Sapphire Claw. А чтобы странствия проходили веселей, главному герою приходится время от времени выяснять отношения с боссом мафиозного мира, котом Биг Могом (не путать с его шефом, ныне покойным Биг Магом). Вроде бы ничего интересного, но если сюжет будет наполнен тем же юмором и задором, что и строчки пресс-релизов, то этого, на наш взгляд, будет вполне достаточно для создания весьма и весьма неплохой адвен... конечно же, эскапады. Кстати, а вы знаете, что означает слово "эскапада"? Нет? Тогда мы идем к вам.

Манаке как-то бог послал... Что именно? Ну, наверняка, нечто ценное, иначе с чего бы этим двум охламонам под деревом ошиваться?

SECRET FILES: TUNGUSKA

Жанр Adventure **Издатель** Deep Silver
Разработчик Animation Arts, Fusionsphere Systems
Дата выхода 2006 **Сайт** www.tunguska-game.com

Девушка, вы свободны?

Совсем недавно у нас в редакции побывали гости из далекой Германии. Они много ели, пили и о чем-то проникновенно рассказывали на своем, не совсем понятном языке. Когда же запасы съестного оказались исчерпались, и бюргеры отправились к себе домой, мы при помощи словарей попытались понять, о чем же говорили наши собеседники. Оказывается, речь шла о новой 2.5D адвентюре с видом от третьего лица (прямо как Syberia) под названием Secret Files: Tunguska, создаваемой компаниями Animation Arts и Fusionsphere Systems.

Как можно понять из названия, речь в игре пойдет о Тунгусском метеорите, но не только. Для пущей таинственности в сюжет будет подмешан секретный военный проект, который разрабатывался в пятидесятых-шестидесятых годах прошлого века в одном из богом забытых уголков Сибири и который, как говорят, был напрямую связан со знаменитым метеоритом. Насколько подобная сюжетная завязка будет подпадать под привычные стереотипы о плохих русских, мы вам сказать не можем, но присутствие на заставке пока не работающего сайта игры фигуры советского солдата с АК в руках наводит на размышления...

Коль так, то можно было бы вообще пока не обращать внимания на игру, но есть у нее один плюс - главная героиня. Правда, ее связь как с метеоритом, так и с военными разработками поможет установить лишь время, но зато мы знаем нечто более важное: она красивая, рыжеволосая и зеленоглазая. А это, согласитесь, уже немало.

Автограф?

WORD CHAOS

Жанр Adventure/RPG **Издатель** Не объявлен
Разработчик Brainfactor Entertainment LTD **Дата выхода** 2005
Сайт www.brainfactor.com

Хотя венгерская девелоперская студия Brainfactor Entertainment LTD отметила в феврале этого года пятилетний юбилей своего существования, их первое серьезное творение под названием Word of Chaos еще находится в стадии разработки. Но причина такого положения вещей вовсе не в том, что в течение последней пятилетки венгры усиленно докручивали, подкручивали и накручивали все, что в таких случаях положено докручивать, подкручивать и накручивать, дабы с выходом Word of Chaos произвести серьезные потрясения в индустрии. Отнюдь. Дело в том, что основной вид деятельности компании - реализация заказов от сторонних разработчиков. В течение первых лет своей жизни Brainfactor Entertainment LTD поучаствовала в создании таких проектов, как Highland Warriors, Obscure и Kult. Иногда девелоперы даже выпускали что-нибудь исключительно собственного производства. Например, в 2003 году увидела свет посредственная аркада Tortuga Bay (в России известная как "Тортуга. Морское Братство").

Спорим, мой гекс круче твоего?

И вот теперь настало время для первого серьезного испытания на прочность, к которому разработчики подошли весьма и весьма ответственно. "У нас будет трехмерный фэнтезийный мир, 60 квестов, не связанных с сюжетной линией, 300 NPC, добрая *(вернее сказать, злая, - прим. ред.)* сотня монстров, 120 заклинаний и 36 характеристик главного персонажа (не считая спецумений)", - обещают они, с сосредоточенным видом загибая пальцы. Ну, конечно, будет и сюжет, созданный по мотивам произведений весьма популярного в Венгрии фантаста Джона Кэлдвелла. В нем, как нам стало известно, все завязано на противостоянии Порядка и Хаоса и странствиях полуорка по имени Шкандар Граун в поисках легендарного артефакта The Word of Chaos. Пока же будущий главный герой выполняет другое задание разработчиков - ищет издателя. Успехи на этом поприще у него не очень впечатляющие; видимо, мода на рыцарей в блестящих доспехах (на худой конец, циничных бардов), длинноволосых эльфов и бородатых гномов по-прежнему во многом определяет развитие жанра. Вот такая вот суровая правда жизни.

А я что? Я ничего, я просто мимо проходил!

RAIDERS OF THE LOST CASINO

Жанр Adventure/Arcade **Издатель** Акелла
Разработчик Centauri Production, Cinemax **Дата выхода** III квартал 2005
Сайт www.akella.com/ru/games/raidersofthelostcasino

Это каким же оптимистом надо быть, чтобы, проживая в такой "комнате", еще и улыбаться?

В мастерской по производству темных лошадок снова слышится визг пил и стук молотков. И пусть вас не смущает то, что предыдущий арабский скакун разработчиков из Centauri Production под названием Gooka: The Mystery of Janatris оказался хоть и не лишенной некой стати, но все равно хромой жертвой генетики. Ведь теперь настало время штурмовать новые высоты. Заручившись поддержкой соотечественников из компании Cinemax, а также издательским покровительством самой "Акеллы", чехи задумали сваять дикую смесь адвентюры и аркады под названием Raiders of the Lost Casino. Суть игры будет заключаться в том, что главному герою, "харизматичному, но очень неудачливому молодому человеку", предстоит правдами и неправдами заполучить в наследство старое отцовское казино.

Хотя на самом деле сюжет тут будет вторичен, поскольку проект обещает стать самой настоящей комедией... Вернее, черной комедией, потому что девелоперы решили внедрить в игру "элементы фантастики", что в данном случае расшифровывается как "живые мертвецы". Возможно, что инопланетяне и прочая нечисть тоже будут присутствовать, но это уже из области предположений, а вот зомби мы видели собственными глазами в одном из роликов (ходячих трупаков, кстати, здесь придется отстреливать в режиме интерактивного тира). Помимо этого разбавителя адвентюрного действа, в Raiders of the Lost Casino нас ждет еще несколько сторонних развлечений: например, аркадные драки и вездесущие мини-игры.

Графика у всего этого коктейля, естественно, будет мультяшная и в то же время трехмерная, но пока что не очень впечатляющая. Ну, да бог с ней, с графикой, главное, чтобы шутки хоть были смешными, а то строчка на сайте "игровые ролики выдержаны в лучших традициях лучших комедийных мультфильмов 2005 года!" наводит на подозрение, что мы с вами присутствуем при рождении нового жанра, "чешский квест" называется. Страшно? Вот то-то и оно.

С такими ногами, молодой человек, вам прямая дорога в модельный бизнес

CARTE BLANCHE

Жанр Adventure **Издатель** The Adventure Company **Разработчик** AWE Games **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.awegames.com

Уж не знаю, где черпали вдохновение авторы игры Carte Blanche, но факт остается фактом. В то время, когда по всему миру прогремел прокат первого черно-белого (ну, практически черно-белого) блокбастера XXI века (он же Sin City, более известный в нашей стране как "Город грехов"), студия Absurdus анонсировала трехмерную адвентюру. Тоже, кстати сказать, черно-белую (на этот раз без всяких "практически") и тоже в стиле Noir.

На этом сходства обоих проектов и заканчиваются, поскольку никакой чрезмерной брутальности и пропаганды насилия Carte Blanche не сулит (пока во всяком случае). Да и главным героем игры здесь будет не монстрячный Микки Рурк и не вечно молодой пенсионер Брюс Уиллис, а вполне безобидный выпускник провинциального колледжа Эдгар Делакруа, приехавший в 1924 году с полным чемоданом иллюзий покорять Монреаль... Преуспеем ли мы в этом амбициозном предприятии, это еще бабушка надвое сказала, но вот с привезенным багажом придется расстаться в любом случае. Сами понимаете работа в детективном агентстве, общение с криминальными элементами большого города...

Тему разработчики выбрали неизбитую, и за свою смекалку они получают плюсик в копилку нашего доверия. Другое дело - привычка девелоперов говорить загадками... Вот, например, авторы уверяют, что если сложить вместе черный юмор и легкую безуминку Carte Blanche, то это поднимет вселенную игры на новый, по сравнению с реальной жизнью, уровень, более высокий, чем Гималаи, Эйфелева башня и Шакил О'Нил (центровой команды НБА Miami Heat) вместе взятые. Вы что-нибудь поняли? Или как вам понравится следующее: развитие эпизодов игры будет зависеть от стиля действия персонажа. Здорово, только если бы еще кто-нибудь объяснил, что сие означает.

Здравый скептицизм подсказывает, что, если авторы не могут четко сформулировать свои идеи, значит, у них каша в голове. С другой стороны, может ребятам просто нравятся шарады... Гадать тут бессмысленно, но давайте рискнем и дадим девелоперам полный карт-бланш. Не сказать, что в случае провала их затеи нас ждет большое разочарование, ну, а вдруг все будет хорошо? Хотя, конечно, "все будет хорошо" и Noir понятия трудносовместимые...

А еще я хочу передать привет...

Последние десять лет Джаннин свято верила, что если поцеловать ящерицу по-настоящему, то она превратится в прекрасного принца

Труп или не труп? Вот в чем вопрос

ТАНИТА ИЛИ МОРСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Жанр Пластилиновый квест **Издатель** Акелла **Разработчик** Trickster Games **Дата выхода** Не объявлена **Сайт** www.akella.com/ru/games/tanita

А по комфорту островок так себе, от силы полуторазвездочный

Не везет индустрии с пластилиновыми играми. Сколько уж времени прошло с момента выхода гениальной The Neverhood, а достойных наследников у старичка до сих пор все нет. В какие-то моменты (например, после релиза сексуально озабоченной бяки под названием "Пластилиновая Кама-сутра") даже начинало казаться, что их и не будет. Однако, когда речь заходит об игре "Танита, или Морское Приключение", создаваемой питерской студией Trickster Games, хочется верить в лучшее. Искрометный позитив, обещанный в качестве одной из основных фич проекта, кажется, уже реализован в первом пресс-релизе.

Потерпел крушение самолет главной героини, девочки Таниты? Не беда! Зато теперь у нас появилась возможность попутешествовать по самым настоящим таинственным островам. А чтобы нескучно было выпутываться из сложившейся ситуации, нам и спутников пообещали: некую Островную птицу и незнакомца. Причем не абы какого, а таинственного. Или вот, например, нас спрашивают: "Где еще вам приходилось использовать обитателей морских глубин в качестве запчастей и выращивать высокотехнологичные агрегаты на грядках?" Так ведь и правда, нигде не приходилось. А резонный вопрос "На кой нам это делать?", даже и задавать боязно, чтобы не почувствовать себя старым брюзгой.

Хочется верить, что выйдет из "Таниты" толк, что пять уникальных миров будут на загляденье и пять аркадных вставок будут достойными и что игра получится веселой, да и вообще, что светит нам счастье пластилиновое в обозримом будущем. Вроде бы и оснований пока никаких нет, а верить, поди ж ты, все равно хочется.

Африканский стоматологичский кабинет XXI-го века начинает прием посетителей

РУССКИЙ НЕКВЕСТ

Дилемма

Александр ВАСНЕВ

Прекрасное Далеко, не будь ко мне жестоко...
К/ф "Гостья из будущего"

Жанр Adventure/RPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** 4reign Studios **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.4reign.com

Проекты, подобные "Дилемме", - как волшебный оазис посреди пустыни: издалека никак не поймешь, то ли рай перед тобой, то ли мираж. Ведь в сказку всегда верится с трудом; таков уж закон этого скептически настроенного мира. А в сказку под названием "Классная отечественная адвентюра" верится с трудом в квадрате. И пусть проклятие родного игростроя под названием "русский квест" потихоньку приказывает долго жить, уж больно свежи воспоминания о неоднократно морально изнасилованных героях народного фольклора.

А сейчас мы займемся пиксель... я хотел сказать - монстрохантингом

Очередное паршивое будущее

А ведь так хочется надеяться, что обещания разработчиков сделаны не просто ради красного словца, а описывают реальное положение вещей. И в данном случае на это хочется надеяться по-особенному, ведь история жанра не может похвастать избытком проектов, посвященных постапокалиптическому будущему. Именно эти времена ждут нас в "Дилемме": времена всеобщей разрухи, времена банд и кланов. И, глядя на вполне "фоллаутовские" скрины, поневоле добавляешь к этому перечню мутантов, повышенный радиационный фон, Безумного Макса и прочие характерные прелести. Ан нет, извольте закатать губу: позаимствовав ряд идей у классиков, девелоперы удосужились привнести в игру и свои оригинальные находки.

Найдите десять

Во-первых, в "Дилемме" до жизни такой человечество докатилось не вследствие ядерных разборок, а после таинственного Катаклизма (причиной его стали артефакты, обнаруженные обитателями марсианских поселений). Во-вторых, только Землей дело не ограничится. И вот здесь, наверное, кроется одна из главных изюминок проекта. Проведя некую часть времени на свалке планетарного масштаба (в которую превратился наш многострадальный шарик), мы рано или поздно переберемся на Марс, где будет ждать не только новый, высокоразвитый мир, но и совсем другая игровая логика. Еще более интересная ситуация заготовлена на планете загадочных пришельцев (которые появятся ближе к середине игры), поскольку здесь все человеческие законы и правила будут выброшены на свалку и нам придется осваиваться в абсолютно чуждом окружении (с соответствующими головоломками). Есть, правда, опасение, что такая интересная задумка выльется в появление абсурдных пазлов, решаемых исключительно методом научного тыка...

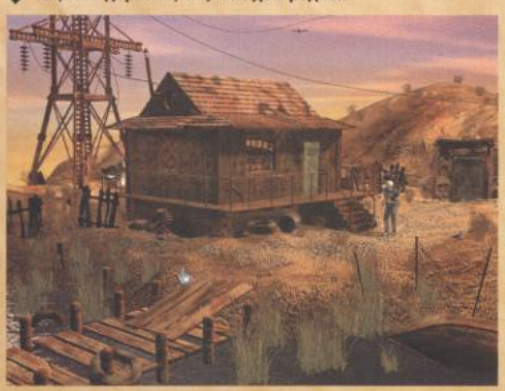
Непонятный дуализм

Но, похоже, сомнения в собственных способностях чужды курским разработчикам, которые собираются реализовать в "Дилемме" еще одну многообещающую фишку - нелинейный геймплей. Дело в том, что решение поставленных задач будет возможно как с применением грубой силы, так и при помощи смекалки, причем выбранный путь будет влиять не только на изменение двух основных характеристик персонажа (материи и духа), но и на развитие сюжетной линии. Звучит это, правда, не очень понятно. Вот, например, на одном из скринов мы видим героя, занимающегося отстрелом ползучей нечисти. В наличии типично "материальный" подход, а, соответственно, "духовный" должен заключаться в неком бескровном способе решения проблемы (не исключено, что эту тварь можно обойти или приручить). Любопытно, каким образом наш выбор сможет повлиять на дальнейший ход событий? Нам что, за первый вариант дадут диплом почетного дезинфектора, а за второй повесят медаль активиста "Гринписа"? Или как? Да и смогут ли авторы придумать альтернативный способ решения хотя бы для половины пазлов? Как говаривал один персонаж древнего фильма: "сомневаюсь я, однако". В принципе, то же самое можно сказать и о перспективах всей игры в целом.

Ведь в сказку всегда верится с трудом...

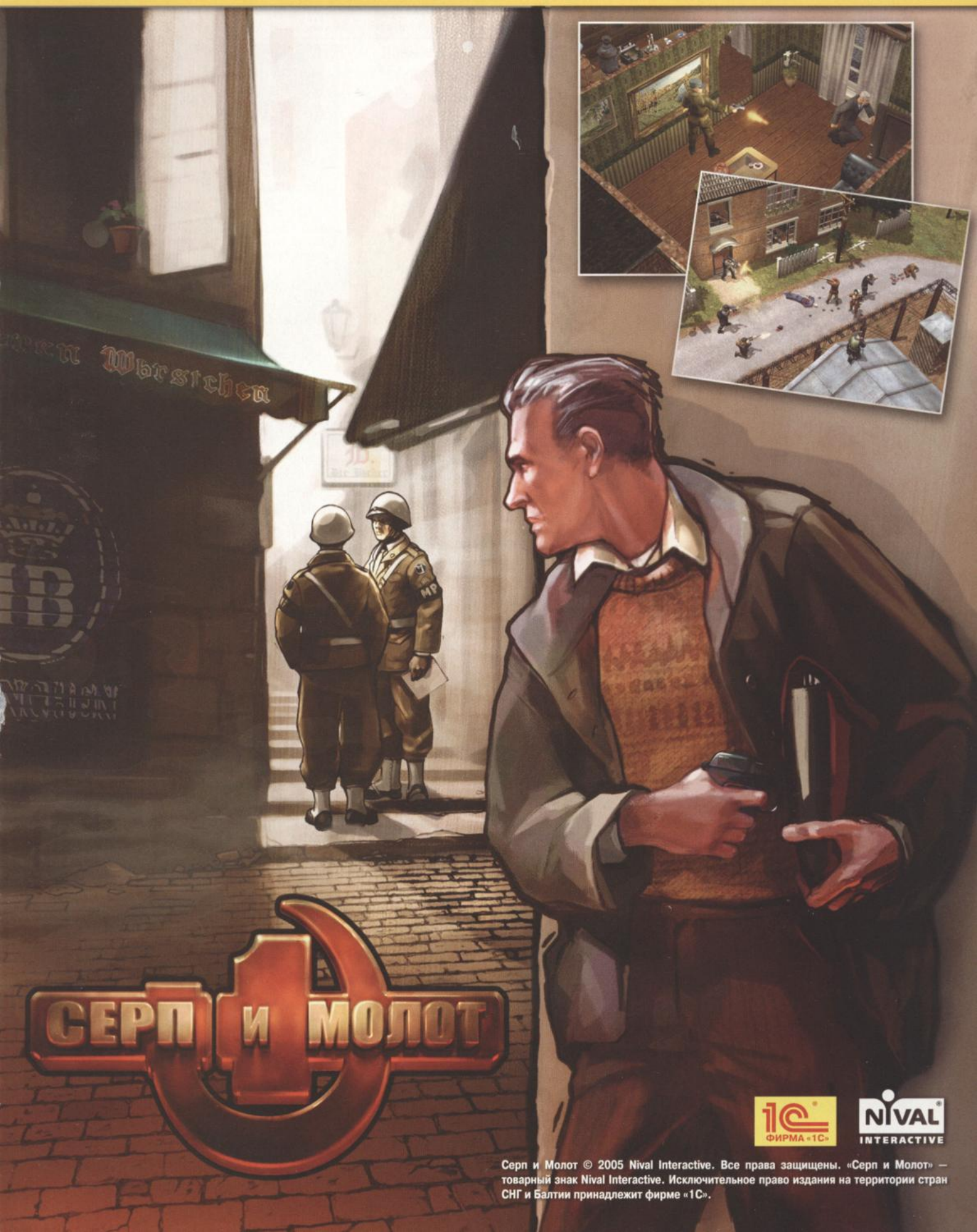
Эх, сейчас бы сюда бутылочку пива, гитару, девушку и рейтинг 18+ в нагрузку

Ты, моя деревня, ты, мой дом родной



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



1С ФИРМА «1С»
NIVAL INTERACTIVE

Серп и Молот © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Серп и Молот» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

ИГРА С СУДЬБОЙ

Александр ВАСНЕВ

Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались.
О. Митяев

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** The Destinies Team **Дата выхода** II квартал 2006 **Сайт** www.destiniesgame.com

"Группа одного хита" - явление очень распространенное в мире музыки - пока не столь обычно среди разработчиков компьютерных игр, однако студия The Destinies Team имеет все шансы стать именно такой вот "компанией одного проекта", даже в случае успеха адвентюры Destinies. И случится это вовсе не потому, что творческий гений оставит разработчиков сразу после того, как их первенец увидит свет, а просто так, наверное, задумано изначально.

Вам не кажется, что этот муравей замышляет что-то нехорошее?

Сборная солянка

Все дело в том, что не Destinies единой живут практически все создатели этой игры. Так, например, Мэтт Кларк (один из художников The Destinies Team) в данный момент занят в проекте Barrow Hill (смотрите превью в февральском номере "Нави" за этот год - *прим. ред.*), Лаура Макдоналд - помощник сценариста и RP-менеджер компании - более известна в мире адвентюр как обозреватель одного из весьма авторитетных игровых сайтов. А ведь можно еще вспомнить и про главного дизайнера проекта, автора дилогии Dark Fall Джонатана Боакса, который совсем недавно (в майском номере - *прим. ред.*) посетил страницы нашего журнала, дабы поведать о своей новой паранормальной страшилке под названием A Warning to the Curious. Интересная картина получается, не правда ли? Но что же заставило всех этих людей пожертвовать толикой времени ради создания Destinies?

Отчасти ответ на этот вопрос кроется в личности руководителя, а по совместительству и главного сценариста проекта, Яна Кэвана. Еще до начала работ над игрой Ян уже был знаком с большинством будущих сотрудников The Destinies Team (он даже успел отметиться в саундтреке игры Dark Fall: Lights Out), и это частично снимает завесу тайны с того, каким образом происходило формирование команды. Но, думается, одними связями дело не обошлось, причина, наверное, еще и в том, что, ознакомившись с концепцией игры в той мере, в которой нам она будет доступна лишь после релиза, сотоварищи Кэвана посчитали затею стоящей. А это говорит о перспективах адвентюры гораздо больше дежурных пресс-релизов и красочных обещаний.

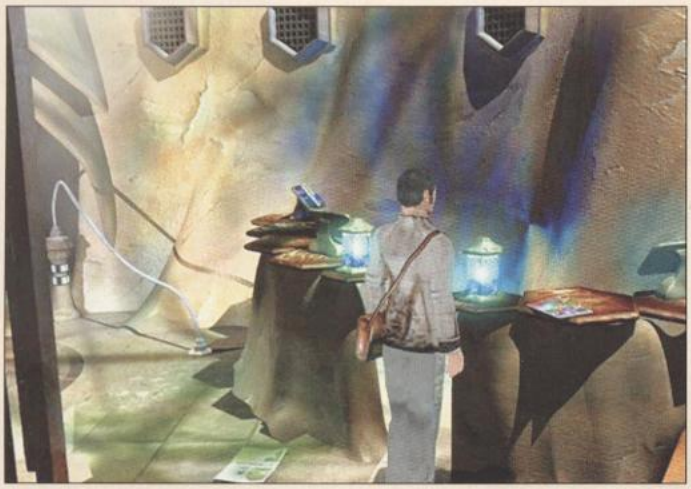
Найди себя сам

Но как бы оптимистичны не были наши заключения, пока это лишь гадание на кофейной гуще, а потому далее давайте поговорим о тех фактах, которые обнародованы на настоящий момент. Главным героем Destinies станет доктор физики по имени Марк Тажицкий (Mark Tazhicky). Жизнь его до начала игры была тихой и размеренной, а потому нашего внимания не заслуживает. Собственно говоря, выдвижению на роль первой скрипки в адвентюре Марк всецело обязан своему другу и коллеге Питеру Винчи, который таинственным образом умер после возвращения из не менее таинственного космического путешествия (дело происходит в цивилизованном и научно-продвинутом будущем). Собрав воедино немногие известные данные о последнем вояже своего друга, Марк отправляется на поиски того, что могло стать причиной смерти Питера, и оказывается в райском уголке Вселенной под названием "Антранелла IX". Здесь, как нам обещают, герою удастся найти ответы на все интересующие его вопросы, а также, вполне возможно, осознать свое собственное предназначение...

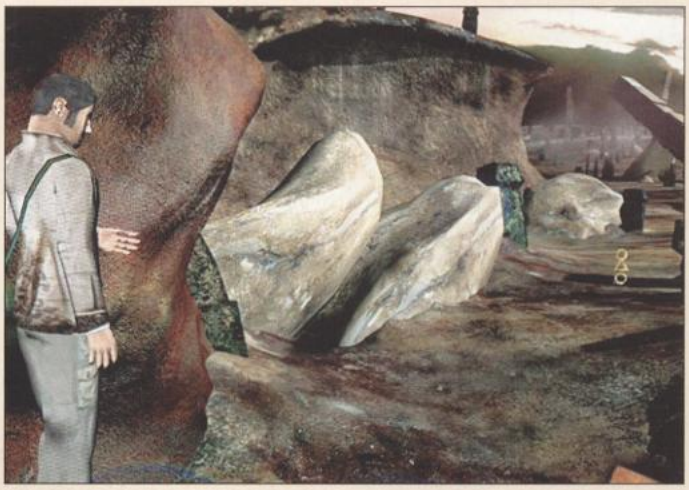
Кроме вышеизложенной сюжетной затравки, нам в качестве информационного десерта остается лишь упомянуть о нескольких сухих цифрах (почти два десятка игровых локаций и 25 часов геймплея), паре весьма достойных музыкальных тем, выложенных на сайте игры, да горстке скринов. Глядя на последние, уже сейчас, наверное, можно утверждать, что при должном подходе к анимации персонажей картинка может получиться весьма качественной. А если еще и сюжет не подкачает, да пазлы будут грамотные, глядишь, забросят авторы свои сторонние увлечения и... Кто знает? H

Так, а что у нас здесь? Ба, да это же консоль!

После набега группы японских туристов сувенирная лавка производила жалкое впечатление



"Кто-нибудь наконец объяснит мне, как пользоваться этим новым курсором!" - возмущался Марк



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SECOND SIGHT™

1С ФИРМА «1С» .FREE RADICAL Codemasters GENIUS AT PLAY

© 2005 Free Radical Design Limited. Все права защищены. «SECOND SIGHT»™ и «Free Radical Design»™ являются торговыми марками Free Radical Design Limited. Разработано компанией Free Radical Design Limited. Издано компанией The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). «Codemasters»® является зарегистрированной торговой маркой Codemasters. «GENIUS AT PLAY»™ является торговой маркой Codemasters. Нелегальное копирование, адаптация, прокат, перепродажа, взимание платы за использование, теле-, радио- и кабельная трансляция, публичный показ, извлечение ресурсов и распространение этого продукта, любых торговых марок или защищенных авторским правом элементов продукта запрещено.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

ПРИСТАВОЧНЫЙ ДЕСАНТ МУТАНТОВ

Александр КУТЯНИН aka Kitaetz

Я отдал бы немало за пару крыльев,
Я отдал бы немало за третий глаз,
За руку, на которой четырнадцать пальцев,
Мне нужен для дыхания другой газ.
И. Кормильцев. "Люди"

Жанр Action/RPG **Издатель** Activision **Разработчик** Raven Software **Дата выхода** IV квартал 2005 **Сайт** www.xmenlegends2.com

Интересно, игрокам еще не надоели истории про всевозможных мутантов и экстрасенсов, в очередной раз спасающих население нашей несчастной планеты? Вопрос, к сожалению, чисто риторический, ведь в разделе RPG сколько-нибудь оригинальный сюжет - большая редкость. На этот раз нас ждет смесь аркады и RPG, хотя значительность ролевой составляющей остается под большим вопросом, по крайней мере, до выхода демо-версии. Activision продолжает зарабатывать деньги на хитовом сериале о противостоянии групп мутантов в современном мире. И, поскольку получается это у нее весьма неплохо, менять стратегию компания в ближайшее время явно не собирается.

Главный злодей

Тяжелое наследие

Первая часть игры была выпущена исключительно в консольном варианте и потому, скорее всего, не знакома большинству наших читателей. Впрочем, множество различных X-Men`ов компьютерный мир так и не увидел, а те, что все же портировались на PC, представляли собой откровенную халтуру, в первую очередь - именно из-за приставочных корней. Ярким примером неудачных портов может служить вышедший пару лет назад Wolverine`s Revenge. С чем связана подобная холодность разработчиков к самой правильной из платформ, сказать сложно, но началось все, если автору не изменяет память, еще в эру 16-разрядных приставок. С приставочным прошлым, по всей видимости, связана и приверженность к аркадному геймплею.

До самолета из фильма этой птичке далеко

Обещанная прокачка парой кликов

Сюжет сиквела во вполне традиционном для серии стиле строится вокруг противостояния добрых и злых мутантов. Для начала проведем небольшой экскурс в историю для не знакомых со вселенной читателей. В роли апологетов добра выступает группа мутантов во главе с мощным телепатом профессором Ксавье. Сей доктор посвятил свою жизнь попыткам мирно объединить обе ветви человеческой эволюции. Бывший друг и коллега профессора по имени Магнето, наоборот, одержим идеей превосходства мутантов над людьми. Созданное им Братство, в отличие от тезки из Fallout, постоянно строит козни властям и всему человечеству.

На этот раз в вечное противостояние Братства и людей Икс вмешалась третья сила. Некто, обладающий не слишком оригинальным, но безусловно пафосным именем Апокалипсис, внезапно появился на сцене и принялся прореживать с завидной эффективностью ряды и тех, и других. В результате две группировки решают на время забыть о взаимных претензиях и объединиться для выяснения отношений с новым оппонентом, который нацелился на тотальное уничтожение всех людей и мутантов, населяющих нашу многострадальную планету. Таким образом, игроку предстоит управлять сборной командой из представителей обоих лагерей.

По заверениям разработчиков, каждому из наших подопечных будет выделено ровно по десять уникальных возможностей. Казалось бы, немало, но если учесть, что в десятку, кроме собственно мутантских способностей вроде пирокинеза или телепортации, входит и обращение с холодным и огнестрельным оружием в комплекте с рукопашным боем, то подборка получается весьма скромной. Немного скрашивает перспективу объединенные комбо с использованием двух персонажей. По всей видимости, игрокам

Разрешите представить. Этого дядю зовут Росомаха

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Сразу видно, что играть придется за мутантов. Здоровый человек таким кривым быть не может

Розовые молнии. Специально для прекрасной половины человечества

А вот на артворках молнии имеют вполне традиционный цвет

не дадут не только заботливо вырастить своего собственного перса с нуля, но и хоть сколько-нибудь значимо повлиять на его развитие. Мнение о ролевой составляющей еще больше портит высказывание, найденное на сайте в куче рекламного мусора. Оказывается, произвести прокачку героев можно будет на лету парой щелчков мышки, "ни на секунду не отвлекаясь от действия". Согласитесь, подобный подход за версту выдает чистейшую аркаду. Окошко статов персонажа исправно демонстрирует целых четыре базовые характеристики, но, повторимся, ждать сложного дерева способностей и других изысков не приходится.

В качестве бонуса каждому герою предлагается отдельный набор костюмчиков, но будет ли переодевание влиять на что-нибудь, кроме раскраски модели, пока не ясно.

На скриншотах особых красивостей не наблюдается, скорее, даже наоборот. Угловатые уровни, невнятные тени, примитивная прорисовка персонажей - все это не внушает особого восторга. На изображения персонажей в окошке информации невозможно смотреть без дрожи, а ведь в большинстве своем это вполне детально проработанные фигуры, отметившиеся не только в десятке игр, но и на голубом экране.

С миру по нитке

Руки игрока смогут дотянуться до 15 наиболее популярных персонажей мира X-Man. Среди них такие известные нам по фильмам герои, как Wolverine, Magneto, Cyclops и Nightprowler. Большая часть персов будет доступна с самого начала, остальные присоединятся к команде по мере прохождения. С собой на миссию можно будет взять от одного до четырех героев. Под непосредственным управлением игрока будет находиться только один из них, но по ходу дела можно свободно переключаться между членами группы. Всего планируется создание около 70 игровых зон, в которых, помимо борьбы с более чем сотней разных противников, придется изредка разминать мозговые извилины решением пазлов. На роли боссов набрано шестнадцать мутантов, включая самого Апокалипсиса и "четырех всадников". Во время боя обещана возможность разносить все окружающее на кусочки в поисках секретных путей, бонусов или просто удовольствия ради. В промежутках между схватками герои смогут затариться в магазине новыми облегчающими жизнь девайсами. Среди ожидаемых фич привлекает внимание смена уровня сложности во время игры и возможность бесконечно переигрывать миссии.

В дополнение ко всему вышеперечисленному господа из Raven обещают гибкий нелинейный сюжет от мастистых сценаристов, развивающийся в зависимости от принимаемых игроком решений, и открытую концовку, заранее настраивающую на появление третьей части "Легенд".

Для желающих продлить удовольствие от игры предусмотрен как онлайновый, так и классический оффлайновый мультиплеер. Предлагаются и совместное прохождение, и обычный скирмиш. Всего же разработчики обещают целых шесть многопользовательских режимов. Одновременно участие в матче смогут принять до четырех игроков.

Старо

Подводя итог, можно сказать, что геймеров ожидает средненькая приставочная "аркада с элементами" по мотивам известной вселенной, не содержащая новых или революционных идей. Некий интерес могут привнести лишь последствия смутных обещаний выкладывать эксклюзивный контент для мультиплеера в онлайн. X-Men Legends II: Rise of Apocalypse, безусловно, займет свое место на полках фанатов серии, а очередная схватка с Апокалипсисом позволит занять пару десятков часов свободного времени. Смысл рассчитывать на что-то большее, увы, отсутствует. **Н**

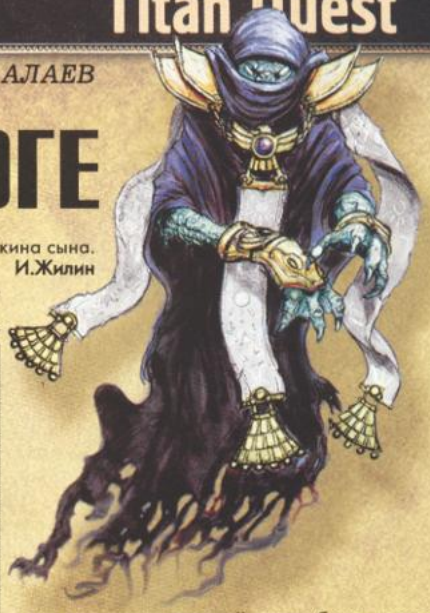
Р-р-разойдись!

Я бы не рискнул вызвать ревность такой девушки

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

БААЛ В ПУРПУРНОЙ ТОГЕ

Гнев, о богиня, воспой Дуриэля, сукина сына.
И.Жилин



Жанр Action/RPG **Издатель** THQ **Разработчик** Iron Lore **Дата выхода** Весна 2006 **Сайт** titanquestgame.com

Странно видеть в подобной игре практически одетую героиню

"Дьябло", в особенности вторая часть, уже перешла в категорию нестареющих, вечных игр, технологическое отставание которых не имеет значения. Ведь фанаты до сих пор нет-нет, да и запускают Star Control II, и им совершенно наплевать на престарелую графику и тому подобные мелочи. Так и D2 навеки осталась в народных сердцах. Да что там, она до сих пор способна очаровывать некрепкие души, брать за грудки и бросать в пучину безбашенного, ураганного геймплея, бесконечного роста, тонн экспы, сотен шмоток и, наконец, не идеального, но тщательно выверенного баланса.

Мир наш держится на людях ленивых и завистливых. Именно они двигают прогресс, прямо или косвенно. На сей раз они взялись за дело прямо: Iron Lore, конторка, возглавляемая Брайаном Салливаном (ранее работал над Age of Empires, хотя и не на самых первых ролях) очень завидовала продажам и успеху Diablo, но шибко ленилась придумать что-то свое, столь же успешное. Результатом их явно недолгого мозгового штурма и стал Titan Quest. Да не обманет никого название, ибо это самое обычное Diablo II, только обряженное в древнегреческие одежды, всякоразные тоги, хитоны и туники и снабженное полностью трехмерным движком.

Движок, правда, отдадим должное товарищам, очень качественный. Красота совершенно необыкновенная, масштабируемая и насыщенная полигонами. Потрясающим образом отрисованы монстры и персонажи; вполне естественно, что на герое правильно отражается вся одетая амуниция. Более того, теперь и внешний вид монстров позволит четко судить о трофеях, что свалятся с их хладных трупов. В Titan's Quest разработчики стремятся воплотить идею "честного лута", которая не пользуется особым успехом в ролевых играх. Хотя можно вспомнить Betrayal at Krondor, в котором действовал именно такой принцип: чем враг тебя рубит, то ты с него и снимешь. Да и вообще, примеров можно еще всяких найти.

Собственно, кроме такого "новаторского" решения трофейной проблемы, ничего серьезного нам предложить и не могут. Сюжет, как следует из названия, крутится вокруг Титанов (игра несколько неверно трактует их как "боги до богов"), которые, как известно, правили землей, пока боги-олимпийцы не победили их и не заточили подальше. Герой будет озадачен высокой миссией отправить сих сильных мира сего в кутузку, из которой они вырвались.

Развитие персонажа не будет привязано к конкретному классу, а следует модной в третьем тысячелетии практике фриформа. Как это скажется на играбельности и балансе - Прометей ведает. Ну и все в этом духе: тысячи шмоток, семь деревьев с навыками на каждой ветке и экскурсии к Парфенону, в критский лабиринт и к висячим садам Семирамиды. Египет? А как же без него?

В общем, на этом позвольте завершить наше столь непродолжительное на сей раз общение. Разговор можно было свести к еще более короткой формуле, включающей два иностранных слова, одно кириллицей а второе - латиницей, а также римскую цифру. "Клон Diablo II". Требуйте во всех магазинах.

- Какое опасное место! Достану-ка я лучше оба клинка...

Уже в те далекие времена северяне носили на голове рога и нападали свиньей

СНОВА ПУТЧ?

Гнэл УНАНЯН

Вырасту большой, с рогами.
Буду всех пинать ногами...
Популярная в аду считалочка

Жанр Хочу быть Дьяблой **Издатель** X-ray **Разработчик** Cyanide **Дата выхода** Весна 2006 **Сайт** www.cyanide-studio.com

Французская команда Cyanide, когда-то мирно пасшаяся на зеленых лужайках всевозможных велосипедных менеджеров, окончательно завязала с вегетарианской жизнью и вознамерилась перейти на кровищу. Оригинальности и свежих идей дизайнерам из пока не очень известной парижской команды, слава богу, не занимать. Вспомнить хотя бы охоту на тараканов в главном меню относительно недавней Chaos League. Покончив с адд-оном к этой во всех отношениях незаурядной игре, Cyanide замахнулась на самого Дьяблу.

Предпринятая французской командой сто тысяч первая попытка вскарабкаться на пик имени Близзарда называется Loki и чертовски амбициозна, хотя местами семенит по проторенной дорожке цитирования, ведущей известно куда.

Вот, например, фабула и, собственно говоря, номинальный повод для избиения местного монстрятника, традиционно незамысловаты. Дело, видите ли, в том, что в мир рвется какой-то неприкаянный бог, стремящийся подвинуть коллег по цеху и обосноваться на Земле. Сами же властвующие божества бороться с ним то ли не желают, то ли опасаются и поэтому призывают на борьбу нас. Я могу навскидку припомнить десяток игр с точно такой же завязкой, так что здесь французам ничего не светит.

Система характеристик и навыков персонажа вряд ли будет отличаться от классической, придумать здесь что-либо принципиально новое достаточно сложно. Классов предполагается четыре, причем специализации замаскированы национальной принадлежностью.

Анонсированы следующие классы: скандинав, гречанка, египтянин и ацтек. Может показаться, что в Cyanide разработали новую классовую систему, однако за непривычными названиями скрывается обычная структура с одинаковой статистикой для всех персонажей и уникальным деревом навыков в каждом классе. Как следует из пресс-релиза, Ацтек похож на друида, поскольку упоминается о его способности к метаморфозам. Из скриншотов же очевидно, что Египтянин - типичный огненный маг. Скандинаву, наверняка, отведут роль барба, а Гречанка - вылитая ассасинка. Называется совершенно невероятная цифра в двести скиллов для каждого класса. По идее это должно дать игроку возможность бесконечно варьировать прокачку внутри класса, но как удержать баланс при таком разнообразии - вопрос не праздный.

Любопытные заявления сделаны относительно строения уровней и системы генерации предметов. Утверждается, что местный движок на лету генерирует местность и монстров и может бесконечно подсовывать игроку пространство и объекты для рубки экспы. Что ж, звучит захватывающе, но как-то слишком фантастично. Кроме того, разработчики туманно намекают на то, что каждый класс будет отстаивать мир во всем мире в рамках мифологии, присущей только данной стране. Значит ли это, что набор монстров для каждого класса уникален?

Обещаны всякие специальные события типа падения Трои и прочих исторических заварушек, ставших в последнее время известными широкой общественности благодаря Голливуду.

Что касается предметов, то и здесь французы пытаются соригинальничать. Каждое оружие будет состоять из трех частей: клинка, эфеса и связывающего их заклинания. Таким образом, предложена альтернатива классической системе префиксов и суффиксов. Для брони все несколько иначе: тут в основной материал можно будет добавлять второй компонент, изменяющий свойства предмета.

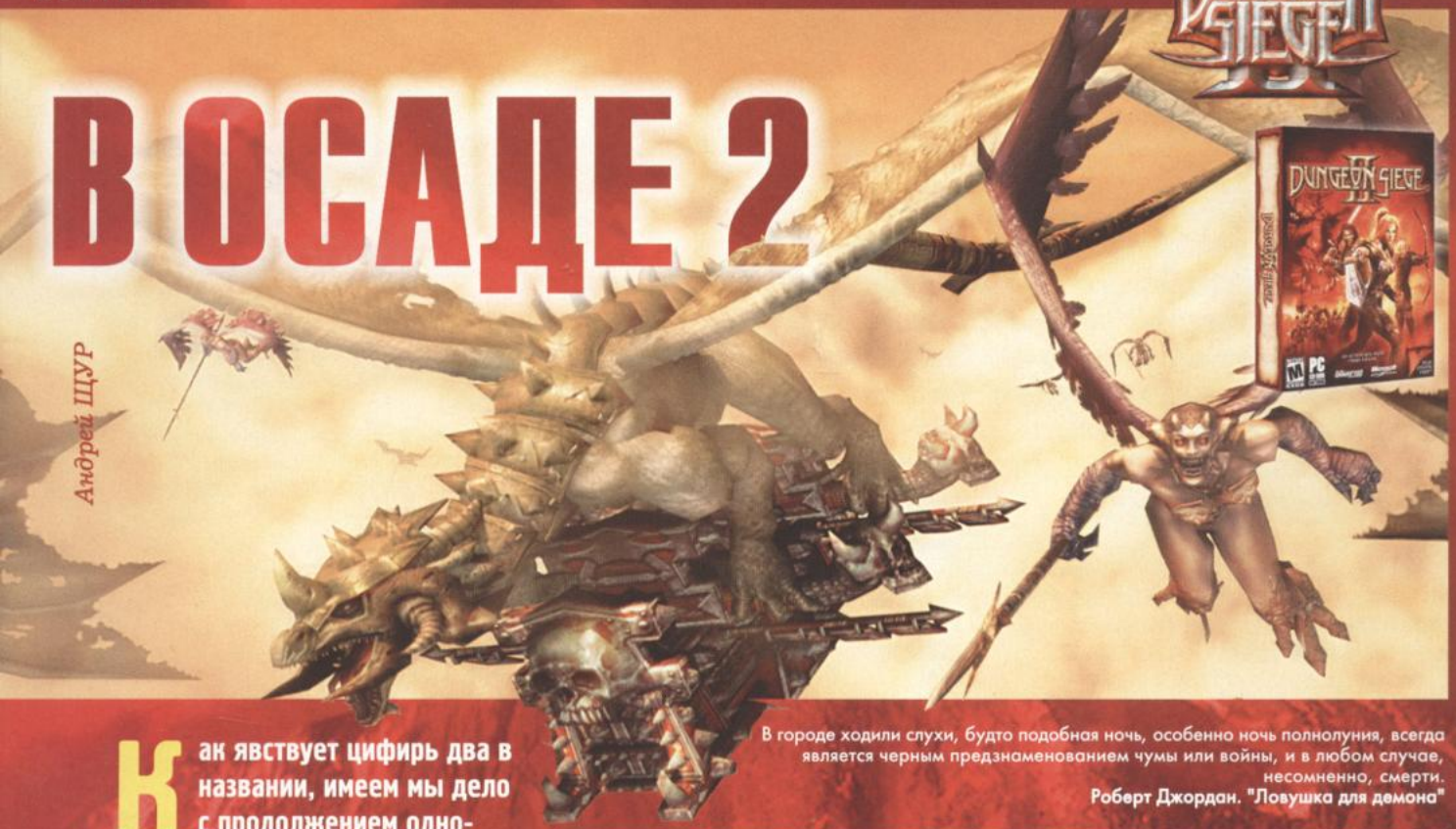
Судя по первым скриншотам и обещаниям разработчиков, игра обещает быть интересной, но не более того. На лавры лидера жанра Loki вряд ли сможет претендовать.

Ох, чует мое сердце, вся эта мышиная возня разбудит "Снежную бурю" и тогда...

Вот так в Древней Греции проходили свидания

Бросьте в меня камень, если это не метеоритный дождь

В ОСАДЕ 2



Андрей ШУР

В городе ходили слухи, будто подобная ночь, особенно ночь полнолуния, всегда является черным предзнаменованием чумы или войны, и в любом случае, несомненно, смерти.
Роберт Джордан. "Ловушка для демона"

Как явствует цифирь два в названии, имеем мы дело с продолжением одноименной игрушки, вышедшей три года назад и являвшейся по сути качественным клоном Diablo. Не шедевром, но игрой настолько приятной, чтобы пройти две ее трети, а то и полностью прежде, чем надоест сам процесс прохождения.

Жанр Action/RPG **Издатель** Microsoft, 1С **Разработчик** Gas Powered Games
Рекомендуется Pentium 4 2,4 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 256 Мб **Количество дисков** 1 DVD
Сайт www.microsoft.com/games/dungeonsiege2

И хотя славы уровня "Дьяблы" Dungeon Siege (несмотря на обширные мультиплеерные возможности) не отхватил, как-то так само собой получилось, что если из Action-RPG в последнее время чего ждать и хотелось, то именно Dungeon Siege 2.

Она написала убийство

С годами, съедая все больше и больше кип макулатуры на тему фэнтези, постепенно перестаешь воспринимать процентов 70% основного сюжета каждого нового произведения, потому что они до смешного однообразны. Герои А, Бэ и Цэ пошли убивать главзлодея X и его армию страшилищ Y. В этом плане лично меня Dungeon Siege когда-то несколько удивил и порадовал. Главный герой игры там копался на грядках, а когда пришли злые игреки, откинул в сторону тяпку, прокачался до состояния полубога, после чего накостылял по шее самому властелину X. Однако такой ироничный подход пришелся по вкусу не всем, и для сценария второй части Gas Powered Games наняли некую писательницу Сюзан О'Коннор. В результате Dungeon Siege 2, как и все остальные RPG, обзавелся тысячелетней историей мира, тремя эрами существования и прочей летописной дребеденью, необходимой только кучке въедливых фанатов. События в DS2 происходят за пару сотен лет до первой части игры, в конце Второй Эпохи (конечно-конечно, только с большой буквы, она же такая вся из себя Вторая), когда местный принц Артас нашел чудо-юдо-геноцидо-меч и превратился в главзлодея X, после чего от нечего делать начал порабощать весь континент Аранны. Главный герой в DS2 сначала выступает как один из малокалиберных наемников армии главзлодея, но, будучи предан командирами, попадает в плен к местным "хорошим". Волевым усилием он переходит на сторону защитников Отечества и начинает борьбу против супостата, попутно раскрывая тайну мистического амулета, подаренного лучшим другом накануне его смерти (вдалеке слышится грохот - это автор статьи бьется головой о стену при упоминании очередного таинственного амулета в очередной фэнтези-истории).

Квест сдал, квест принял!

Если чуть серьезнее, то по сравнению с предшественником Dungeon Siege 2 стал гораздо больше походить на RPG, чем на Action. Побочные квесты, раньше присутствовавшие только как нечто, смотавшееся из раздела Красной книги об особо редких животных, теперь жизнерадостно забивают собой журнал приключенца. Говорливые неписи так и шныряют по городским зонам, с радостью выдавая главному герою многостраничные монологи об истории игрового мира, его географии, биологии, химии и квантовой физике в придачу. К сожалению, до нормального ролевого общения этому словоблудию дорасти так и не получилось: вариантов ответов на любую тему разговора в 90% случаев всего два. Они означают либо "да, о'кей, хорошо, договорились, как скажешь, я подумаю, так точно, ты меня задолбал, давай уже следующую страницу текста",

...и птицы не поют. Говорю же, странное здесь место!

Последствия Critical Hit: Dungeon Siege 2 не чурается ни мяса, ни кровищи

либо "до свидания, мне пора, приятно было познакомиться, но читать все это я это уже не могу". Соответственно, выбор 1 - продолжение разговора, 2 - его окончание.

Переходя к механике игры, можно говорить об изменении концепции построения игрового мира. Раньше это была четко выверенная прямая кишка, которую предполагалось планомерно пройти от входа к выходу (не перепутать!). Города и села в этой кишке служили станциями метро: доехал, посмотрел, поехал по чащобам и пещерам дальше. Теперь же, хотя общая структура кишкообразности переходов сохранилась, появились постоянные возвращения в уже известные поселения как неотъемлемая черта выполнения многих квестов. Скажем, в лощине неподалеку от одного города находишь призрака, с которым нельзя поговорить, пока не получишь квест у магички (или магессы? в общем, шаманши) в другом городе. При этом туда еще надо добраться - основной сюжет тебя туда пока не привел. Временно оставляешь загадку позади, чтобы потом вернуться.

Дважды два - левел!

Система боевки, как и заведено у прилежных сиквелов, в Dungeon Siege 2 чуть-чуть подросла над собой, хотя в сумме осталась очень похожей на прародителя. В основе ее по-прежнему лежат четыре боевых дисциплины: контактное оружие, стрельба из луков/арбалетов, магия природы и, наконец, боевая (зачастую огненная) магия. Как и раньше, дисциплины эти прокачиваются путем применения навыка, т.е., чем больше мечом махаешь или спеллы кастуешь, тем быстрее в избранной области мастером становишься. Параллельно с дисциплинами у персонажей повышаются и атрибуты - сила, ловкость и интеллект (что влияет на что, догадайтесь сами).

Но все вышеописанное теперь является только базисом прокачки, надстройкой которого стала система получения уровней. Когда полоска прокачки какой-нибудь дисциплины доходит до максимума и обнуляется, добавив к раскачиваемому умению следующий уровень, у персонажа появляется одно очко, которое можно потратить на специальные умения. Для каждой из профессий в Dungeon Siege 2 появилось древо спецумений, очень похожее на аналогичное из Diablo 2. Например, рубил ты нежить, прокачивая Melee, - получил новый уровень; идешь в таблицу древа СУ, начинаешь думать, на что полученное очко потратить. Можно открыть какое-то новое умение, скажем, научиться использовать двуручные мечи, топоры и прочие сельскохозяйственные инструменты, а можно и одно из уже имеющихся качеств, вроде нанесения критического повреждения, улучшить.

Пристройкой к надстройке базиса выступают появившиеся суперудары. Вот взял ты себе умение двуручным оружием управляться, у тебя в специальном окошке интерфейса новый су-

Честно говоря, экран генерации персонажа разочаровывает - вариантов настройки могло бы быть и побольше

Таким молотом по мордашке получишь, еще не так обидишься

Дракончик подрос и уже работал с огоньком

Среди обычных монстриков часто можно встретить мини-боссов, подсвеченных особой аурой

перудар открылся. Ты его в Quick Bar перетащил, сделал активным. Теперь во время боя можешь его единожды применить, разбросав всех вокруг или нанеся 2000% повреждения одной цели (ударов у каждой дисциплины полно, и действуют они по-разному). После этого удар на некоторое время становится неактивным, пока ты определенное число монстров не прирежешь или у специального храма войны не помолишься.

Правильная партия

Никуда в DS2 не делась и возможность набирать с собой попутчиков. Правда, теперь это не стандарт в шесть персон, а хитрая система: при первом прохождении игры на начальном уровне сложности Mercenary верхний порог партии - четыре персонажа (которые, кстати, могут прокачаться только до 40 уровня). При повторной игре на ветеранском уровне сложности (от 40 уровня персонажа и до 69) разрешается выступать числом до шести. Ну а на "элите" (уровни 70-100) для разных приключенцев доступно аж восемь слотов.

Прибивающимся к партии персонажам разработчики постарались прописать какие-то намеки на личные качества, особенности характера. Подается это в комментариях, которыми неписи выражают свое мнение о действиях игрока, и комментарии эти часто бывают забавны: дриада-лучница любит ерничать по поводу и без, а полуогр-файтер, наоборот, меланхолично нейтрален, раздумывая о необходимости начинать драку с группой подозрительных личностей. Да нет, он их не боится и вообще за противников не считает, просто не совсем уверен: ну, знаете, убьем мы их, а смысл?..

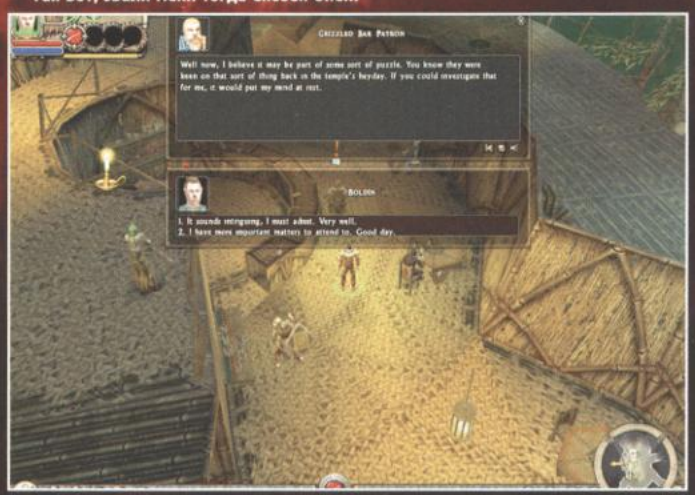
В помощниках у главного героя могут оказаться не только обычные приключенцы, но и разнокалиберное зверье. Помните того унылого ослика из первой части, тащившего на своей спине половину инвентори партии? Так вот, он теперь стал самым дешевым из всего зоопарка в ассортименте. И самым, кстати сказать, ненужным: у героев появилось заклинание, позволяющее в любой момент скастовать телепорт к ближайшему городу, да еще и с возможностью вернуться через открывшиеся врата обратно на то же место. Так что теперь, как только инвентарь забивается полностью, можно тут же его опорожнить на ближайшем хуторе; вот необходимость в глубоких ослиных карманах и отпала. Зато вместо ослика можно взять самых разных зверюшек, от паучков и големов до дракончика. И это они только на первый взгляд такие маленькие - просто много болели и плохо питались. А вот если за ними ухаживать и постоянно скармливать всякие шмотки, собранные с тел противников, то очень быстро питомцы возмужают, обрастут клыками и когтями, обзаведутся собственными особыми суперударами и станут верной надеждой и опорой умного партийного руководства.

Монстры все падали и падали из окна...

Пока немного не привыкнешь к описанным выше игровым особенностям, получать максимальное удовольствие от дробления вражьих черепов особо не выходит. Да и попривыкнув уже, все равно творящееся на экране кажется излишне суматошным: из-за кустов на

В журнале содержатся не только квесты, но и описание всех встреченных монстров. Чем больше убьешь, тем оно подробнее

Расскажу я тебе, молодой человек, одну грустную историю. Так вот, звали меня тогда Chosen One...



И не надо так многозначительно нам за спину смотреть, мы на этот трюк не купимся!

Грибы! Грибы!

Не заметить нанесенный суперудар очень сложно

партийцев выбегает орава вражьей мелочи, в которую приходится хаотично тыкать мышом, не успевая задавать новые цели. Совет прост: поставьте игру на скорость 0,8 от стандарта и не забывайте использовать режим паузы. Тогда в Dungeon Siege 2 появляются и тактика, и стратегия, и нормальная ролевая плавность игрового процесса. Конечно, сам процесс при этом растягивается, но это уж дело вкуса.

Сам бой стал содержать больше всяких интересных нюансов. Например, появилось активное применение "бафов" и "дебафов". Эти термины, обозначающие заклинания, временно улучшающие показатели у сопартийцев и ухудшающие у врагов, очень хорошо ужились в DS2 благодаря одной удобной опции. У каждого мага в его книге заклинаний (spellbook) теперь есть раздел на два слота под заклинания, которые будут применяться на автомате. Например, поставил ты туда лечение и "дебаф" против огня, и твой маг во время боя сам без всяких подсказок начнет кастовать на вражин ухудшение стойкости к огненным повреждениям, одновременно вылечивая пострадавших товарищей.

Монстры, кстати, теперь четко делятся на воинов и магов, причем маги также любят подлечивать "своих" и устраивать пакости "чужим", т.е. приключенцам. И баталии против нескольких мощных спарринг-партнеров, активно подлечиваемых издалека тройкой визардов, становятся весьма и весьма сложными. А еще все монстры обзавелись понятием злости, направленной против того или иного персонажа. И теперь нападают именно на того, кто им больше всего не нравится. А не нравятся им те, кто сильнее всего бьет и чаще всего выпивает подкрепляющие здоровье зелья, то есть маги отряда. Для того у танков даже спец-удар появился, переключающий вражью злость на себя, прям как в каком-то EverQuest II.

Яблоко от яблони

Все было бы совсем безоблачно, если б не графика. Увы, по нынешним стандартам DS2 смотрится не слишком впечатляюще. Полигонаж картинки увеличился в основном за счет большего количества присутствующих на экране действующих лиц, а не качества их проработки. Если сравнить модели персонажей с тем, что было в первой части, не уверен, можно ли спокойно различить, где кто. От цветового решения игры остается какое-то странное чувство, будто она вся серая. В отдельности рассматриваешь персонажа - нормальный персонаж, не красавец, но и не урод; отдельно изучаешь игровую локацию - да нормально вроде все, живенько так; интерфейс обнюхал - приемлемо. А вместе складывается, и на тебе. Прямо сумерки мира какие-то, в которых яркие краски пропадают с концами. Странный, наводящий уныние эффект, причину которого я разъяснить не берусь, но который смазывает общее хорошее впечатление от игры.

Если взяться еще разок посмотреть Dungeon Siege 2 в целом, то это все же не прямой сиквел своего предшественника. Масса внесенных изменений поменяла и саму жанровую направленность игры. Не сильно, но так, чтобы можно было почувствовать. Если в DS геймплей был на уровне "Быстрей! Быстрей! Только вперед!", а режим паузы и затыки в прохождении с превосходящей по силе группой монстров воспринимались как нечто раздражающее, то в DS2 появившаяся свобода тактического маневра наоборот внушает желание чуть снизить игровой темп, попробовать те или иные комбинации, стратегию боя. К этому не сразу привыкаешь на фоне опыта предыдущей игры, и это не всех игроков может обрадовать, но это есть. Хотя вы можете попробовать пройти Dungeon Siege 2 и без паузы. Будете долго мучиться и перезагружаться, но пройдете.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0.40	ИТОГО
Графика	7 x 0.20	
Звук и музыка	8 x 0.10	
Сбалансированность	9 x 0.20	8.0
Ценность для жанра	8 x 0.10	

CONNECT

Рафаил ФАТКУЛИН
Bros.
OrcHunter

EverQuest 2 множится дополнениями

Уроды в шортах - те самые любители человечинки

$7.99 - такова цена второго микроадд-она к главному онлайновому детищу Sony Online Entertainment. Софтинка под названием The Splitpaw Saga предназначена для настоящих диггеров от EQ2 и всех желающих бросить вызов подземному всевластию гноллов-людоедов. Используя множество интерактивных предметов - взрывающихся бочонков, передвигающихся ящиков и транспортабельных досок, - мы отправимся за славой, экспой и лутом в таящие мириады опасностей донжоны и катакомбы Sundered Splitpaw. Распространяется сага через интернет. Посредством скачивания, конечно. - *Bros.*

На линии Codemasters

Верните нам нашу империю!

Неисповедимы пути "Хозяев кода". Год назад Codemasters собственноручно придушила весьма перспективную MMORPG Dragon Empires. С тех пор к топ-менеджерам корпорации регулярно наведывались по ночам кровавые драконьи мальчики, и вот, словно искупая грехи, руководство компании объявило об открытии спецподразделения Codemasters Online Group, которое займется окучиванием ММО-целины. В скором будущем будет анонсирован ряд хардкорных онлайновых проектов. Примечательно, что, помимо серьезных вещей для игроманствующей аудитории, новое подразделение Codemasters займется разработкой и поддержкой развлекательного портала для казуалов (всевозможные "Пасьянсы Online"). Таким образом Codemasters убьет двух целевых зайцев одним выстрелом из гаубицы: и хардкорным геймерам будет во что поиграть, и секретарши наконец-то отвлекутся от скитаний по порносайтам и смогут скоротать рабочие часы за какой-нибудь простенькой интернет-игрой.

Дэвид Солари

Главой Codemasters Online Group первого июля был назначен Дэвид Солари, ранее занимавший пост бренд-менеджера Codematers PC Group. В послужном списке Дэвида - солидные проекты вроде Operation: Flashpoint и Soldiers. Свежепомазанный директор новоиспеченного подразделения заявил примерно следующее: "Codemasters считает индустрию онлайновых игр одной из самых перспективных во всем энтертэйнмент-бизнесе и намерена бороться за этот рынок. В наших планах раскрутить портал онлайновых развлечений для казуалов и анонсировать ряд крупных хардкорных проектов. Держитесь, конкуренты!" Похоже, несчастная Dragon Empires отомщена. - **Bros.**

Themis Group перегруппировывается

Забот у Фемиды (а именно так переводится с английского Themis), определенно, прибавилось

Эх, нет стабильности в онлайновом мире. Компания Themis Group, начинавшая как куратор ММО-сообщества и менеджер таких игрушек, как Saga of Ryzom и Anarchy Online, объявила о реструктуризации бизнеса. Отныне в составе группы будут пребывать четыре отраслевых подразделения.

Первый "департамент" - Playerbase Solutions - будет продолжать реализацию исконных функции Themis, включая исследования юзерских проблем, поддержку игроков, консультирование и разработку решений для девелоперов и публикаторов онлайновых игр.

К компетенции офиса Iridea Mobile отнесена разработка развлекательного и сопутствующего софта для мобильных телефонов. В активы Themis входят также агентство креативных коммуникаций TAP Interactive и серьезно замешанный на ММО сайт WarCry Network. По опубликованному в Сети мнению босса Themis Group Александра Макриса, разбитие бизнеса компании на относительно самостоятельные и узкоспециализированные структуры позволит холдингу добиться высоких показателей роста во всех охваченных IT-отраслях.

Впрочем, все перечисленные подразделения уже достаточно длительное время работали в одной упряжке с Themis Group, так что придание им статуса законных супружниц лишь устаканивает фактическое положение вещей. - *Bros.*

Дополнение для супергероев

Tuatha de Dannan, рогатый, волосатый и с копытами, но все равно очаровашка

Пока нормальные герои бредут обходными путями, нормальные супергерои из City of Heroes уже все обошли и даже облазили. А потому слегка заскучали. Столь очевидный непорядок вынудил родительницу супергероического ролеплея NCsoft озаботиться дополнительными мерами. Меры появятся уже в августе и получат название Forest of Dread.

Пятое по счету дополнение к игре за чисто символическую цену $0 предложит своим обитателям экскурсионные приключения в Croatoa (нет, это не Croatia-Хорватия, но, говорят, там тоже забавно) - легендарной "зоне особого внимания" со стороны богатых предметами материального бескультурья и прочими очками опыта субъектов.

Вполне возможно, на той же зоне супергероическим борцам за свободу во всей демократии встретится

легендарно печально знаменитый злодей Tuatha de Dannan и не менее свирепый и суровый (вроде бы гигант) Fir Bolg. А кроме того, новый эпический квест, пара суперспособностей (powers) и всякие занятные, но опасные похождения.

"Вместе с грядущим тусняком Super Summer Slam Spectacular эта добавка превратит нынешнее лето в незабываемый праздник мира и счастья для всех поклонников City of Heroes, - говорит руководитель NCsoft Europe по делам игрового сообщества и не менее игрового содержания Стивен Рейд (Stephen Reid). - Продолжая в том же духе, мы, в конце концов, окончательно обзаведемся самыми преданными на свете супергероическими сторонниками". - *Р.Ф.*

Император в "холодильнике"

Вот и появились первые серьезные потери у наступательной дивизии MMORPG-проектов. Дружественная нашему изданию студия Mythic Entertainment, пошуршав горой бумаг и тщательно почесав голову, решила притормозить разработку онлайновой RPG Imperator, очень неплохо показавшей себя на минувшей E3. "Это было довольно сложно - принять такое решение, друзья, - прячет глаза Марк Якобс, CEO и президент Mythic. - Тут вот какое дело: успех Dark Age of Camelot установил такую планку минимума для нас, планку игр "А-

класса", опускаться ниже которой мы, уж извините, не намерены".

Из других причин прозвучала "сырость и незавершенность игры". Еще бы, предварительная дата релиза была назначена на лето 2006, но если учесть высокую вероятность длительной шлифовки баланса и неторопливого тестирования, то эти сроки вряд ли оказались бы реальными.

Не в пользу "Императора" сыграло и то обстоятельство, что Mythic Entertainment сейчас с головой погружена в раствор с набирающимися сил Warhammer MMORPG и дополнением к Dark Age of Camelot под названием Darkness Rising.

Тем не менее, мистер Якобс не хоронит окончательно перспективный проект. Вместо этого он обещает взглянуть на Imperator "примерно в 2007", когда Warhammer MMORPG сойдет с конвейера и поступит в широкую продажу. - *О.Н.*

Красиво стреляет, но пока что мимо

Свершилось равенство полов

Parks Associates, агентство, промышляющее исследованиями различных глобальных социологических проблем, опубликовало весьма любопытный доклад о проделанной работе. Согласно отчету, названному "Global Digital Living", обе известные науке разновидности homo sapiens-ludens ("человек разумный да еще и играющий") абсолютно равны в вопросах интенсивности онлайнового гейминга. Речь, правда, идет пока что только о положении

Западные женщины на игровые пустяки не разменяются

дел в азиатском регионе, где всерьез увлекаются онлайновыми играми 50% мужчин и 49% женщин.

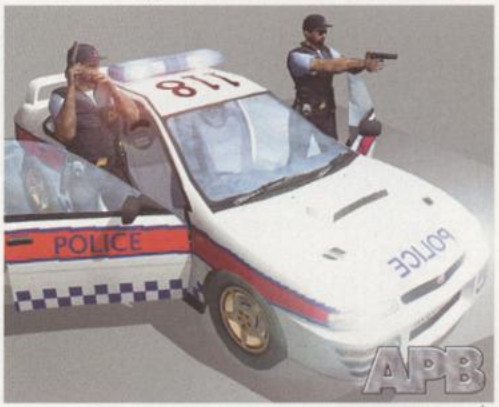
По данным той же Parks Associates, Северная Америка, Европа и Австралия куда менее демократичны и эмансипированны: там число MMO-игроков мужицкого пола в полтора-два раза превышает количество зависающих в мультиплеере представительниц прекрасной половины. Таким образом, азиатский феномен уникален до зубной боли и может служить примером того, как должно развиваться современной игровой культуре Запада.

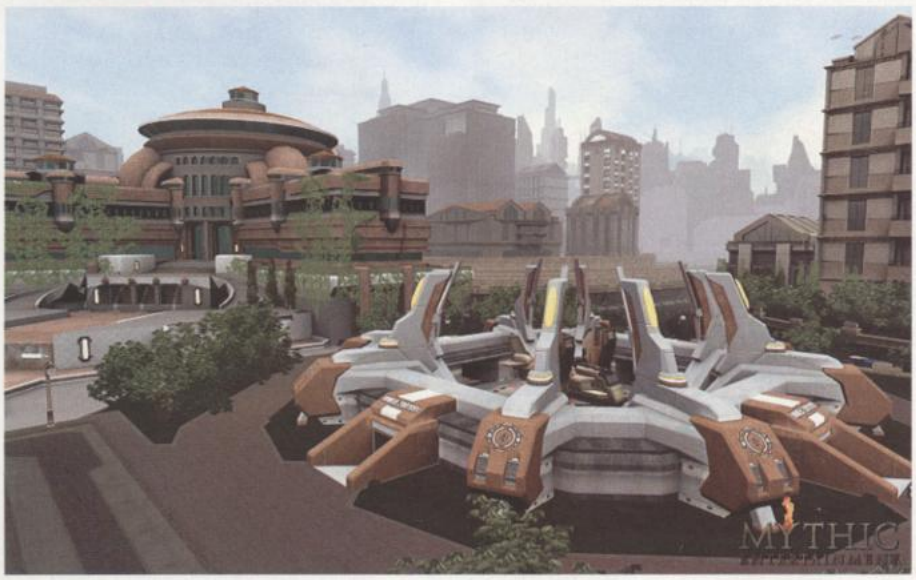
Кстати, интерпретируя результаты исследования, аналитики Parks Associates выявили следующую закономерность: игры из разряда "фэнтези" и трехмерные стрелялки все еще остаются зоной доминирования суровых хардкорных "мэйлов". - *Bros.*

Бесконечная сага

Если китайские граждане наделены способностью размножаться с пугающей скоростью, то корейские известны приверженностью к творчеству в произвольном жанре MMORPG. В результате игры у красноглазых онлайн-аддиктов снова приумножатся. Целовать ноги и кланяться в руки надлежит компании Webzen Inc., анонсировавшей фэнтезийную MMORPG Endless Saga. Заметьте, название игры сразу же и недвусмысленно намекает на бесконечное пропадание денег из семейного бюджета. Причем постра-

С "Бесконечной сагой" пока неясности, а вот на All Points Bulletin (APB), онлайновый клон GTA, Webzen очень рассчитывает





дать могут не только сбережения хозяев персональных калькуляторов с GeForce в качестве начинки, но и кредитные карточки потенциальных обладателей PlayStation 3.

Собственно, весь сыр-бор как раз из-за последних, ведь Webzen почерпнула вдохновение для своего проекта на Annual PlayStation Meeting, инициированной добрым другом всех владельцев "игровых станций" Sony Computer Entertainment Japan (SCEJ). Релиз пока не видать даже на горизонте: судя по сводкам, состоится он никак не раньше 2007 года. - ***О.Н.***

World of Warcraft шагает по Китаю

Догнать и перегнать КНР! Именно такой лозунг наиболее верно характеризует демографическую политику мира MMORPG World of Warcraft. Население игровой вселенной множится делением, почкованием и прочими балансирующими на грани биокибернетических законов способами. По численности обитателей WoW уже в первый пострелизный месяц обогнала Великое княжество Люксембург, Монако и вовсе было порвано на старте.

Самое любопытное, что в "погоне за КНР" наибольшую помощь MMORPG оказывают сами жители республики. Подписчики WoW, обитающие в государстве Великой стены, вывели детище Blizzard Entertainment в самый топ мирового онлайнового бизнеса. Отныне более сорока процентов обитателей Азерота и его заморских окрестностей кушают палочками и ругаются при помощи иероглифов: по сообщению авторов проекта, всего за четыре недели работы в Китае World of Warcraft завоевала любовь 1,5 млн. потомков Конфуция и Мао Цзэдуна.

Все они поначалу милые да красивые...

Общая же численность WoW-поголовья достигла 3,5 млн.

До КНР Blizzard Entertainment уже была обласкана вниманием американских, европейских и корейских покупателей игры. Примерно три месяца назад MMORPG отпраздновала свой первый "юбилей" - присоединение к действу двухмиллионного подписчика. В самое ближайшее время рекрутинг игроков будет проводиться в Гонконге, Макао и Тайване. С охватом этих государств Blizzard практически реализует свою центровую задачу - навязать собственные правила онлайн-игры в самом перспективном для продвижения массовых электронных развлечений регионе. - ***Bros.***

Ширится, растет заболевание...

Все совместно нажитое в онлайне имущество...

Говорят, что женщины много коварней мужчин, а китайцы - один из самых коварных народов современного мира. Получается, что самый страшный "зверь" на планете - китайская женщина, то есть китаянка. Этот вывод не только соответствует всем законам логики, но и будет вскоре подтвержден судебной практикой Поднебесной.

Судьям города Хуэйбей предстоит разрешить довольно любопытное дело о разделе имущества между господином Ванг и госпожой Йе. Необычность дела заключается в том, что пока-еще-супруги намерены делить не только квартиру, мебель, кухонную утварь и прочие свидетельства былой крепости семейного очага, но и онлайновую составляющую достатка четы.

Дело в том, что разводящиеся граждане являются завзятыми поклонниками проекта Legend of Mir 2, который и без участия этих двоих весьма популярен в КНР. За не очень долгую и, видимо, не шибко счастливую семейную жизнь Ванг и Йе успели обзавестись десятью эккаунтами в Legend of Mir 2, до невозможности прокачали тамошних персонажей и накопили

Не отдам!

виртуального добра на 40-50 тысяч юаней ($4.800-$6.000).

Теперь, когда ячейка китайского общества решила перестать быть таковой, гражданочка Йе захотела ополовинить активы господина Вангa. При этом выяснилось, что будущий экс-муж настолько привык ощущать себя обладателем всех этих эккаунтов и виртуальных ценностей, что предлагает уступить не менее будущей экс-жене даже свою долю жилплощади, лишь бы она не включала лут в перечень подлежащего разделу имущества.

Однако женщина остается непреклонной и в этом вся "селява": виртуальные ценности много прочнее семейных. Йе даже позабыла о том, что поводом для знакомства тогда еще будущих супругов стало спасение Вангом все той же Йе от игровой смерти.

Мы не будем прибегать к астрологии и гаданию на внутренностях лягушек, и, тем не менее, исход судебной тяжбы предсказать можно. Большинство "семейных кодексов" и прочих матримониальных законов устанавливают, что имущество, нажитое супругами в период брака, является их совместной собственностью и при отсутствии иного соглашения между супругами делится пополам. Исключение делается для подарков, вещей, полученных по наследству, и т.п. Отсюда мораль: не пойдет миссис Йе на компромисс - придется ее бывшему расстаться со своими эккаунтами. Впрочем, согласитесь, это все же намного лучше, чем остаться без крыши над головой.

Что же касается популярности капиталовложений в виртуальное имущество, то сегодня онлайновый лут - один из самых популярных сетевых товаров. Им торгуют eBay и Station Exchange компании Sony. За ним охотятся фанаты, за него бьют морду и подают в суд. Редкая и полезная в сетевых баталиях вещица стоит хороших денег. - ***Bros.***

Виртуальным кораблестроителям дают зеленый свет

Все, наступило-таки признание талантов самоделкиных от виртуального кораблестроения. Ребята, увлекающиеся 3D-моделированием и онлайновыми играми, найдут новый способ развлечься. Компания Flying Lab Software допустит "player-created" корабли в гавани почти что вышедшей MMO Pirates of the Burning Sea.

Сегодня первое такое судно (не путайте с одноименным медицинским инструментом!) - голландская яхта, созданная большим энтузиастом Age of Sail Мэрионом "van Ghent" Эдвардсом - уже экспонируется на сайте игры. Наряду с собственноручно написанной статьей моделлера об истории и особенностях названного плавсредства. Вдобавок к этому Flying Lab открыла специальный форум для всех заинтересованных в появлении их корабликов на онлайновых волнах.

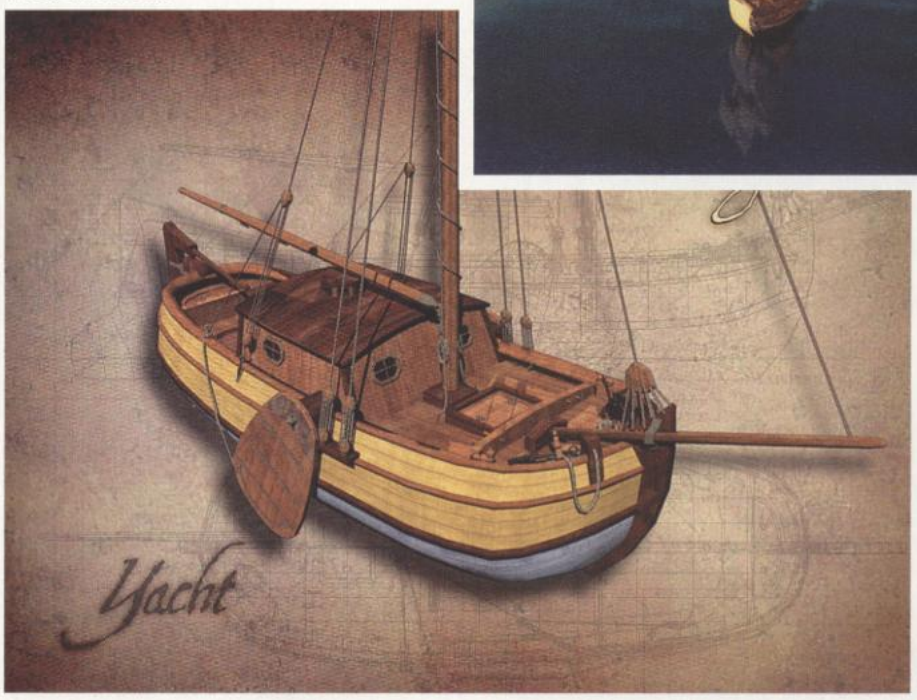
Естественно, в Pirates of the Burning Sea окажутся только лучшие "любительские" модели, отобранные строгим и неимоверно компетентным жюри. Последнее, кстати, шутка, потому что голосовать за выход в море того или иного "галеона" будут такие же фанаты MMO из числа геймеров. Ожидается, что тесное общение с коллегами на форуме сообщества кораблестроителей поможет начинающим моделлерам набраться опыта и прочих полезных в каждом хобби вещей.

Можно с уверенностью сказать, что, добавив геймеротворный контент в Pirates of the Burning Sea и создав систему товарищеского жюри, разработчики сделали нечто пионеристое, то бишь осуществили хитрый шаг вперед всего MMO-игростроя. Первоначально каждый соискатель должен разместить на сайте флаг и эмблему будущего судна. Затем сотоварищи прибегнут к методу тотального обсуждения и тайного голосования. Высоко оцененные модели попадут на операционный стол разработчиков, проекты счастливчиков станут частью Игры. Креативные ребятушки уже забросали девелоперов тысячами флагов и эмблем, каждую неделю почтовые ящики Flying Lab переполняются от все новых и новых парусно-корабельных причиндалов.

Исполнительный продюсер Flying Lab Рассел Вильямс хвалит свое детище за непередаваемое чувство "права собственности" на онлайновое альтер эго. Действительно, у обитателей Pirates of the Burning Sea будут не только собственные персонажи, но и собственные корабли, "бороздящие просторы игровой вселенной".

Дополнительную информацию о проекте Pirates of the Burning Sea, свежие скрины к игре, а также форум онлайновых кораблестроителей можно найти по адресу *www.burningsea.com*. Очень рекомендуем ресурс всем испытывающим тягу к Веселому Роджеру. - ***Bros.***

Первая ласточка



Maya Amano

ОТКУДА У UO УШИ РАСТУТ?

Если нельзя, но очень хочется, то можно.
Истина

Жанр MMORPG **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Origin Systems **Дата выхода** III квартал 2005 **Сайт** www.uo.com

Наверное, сколько помнит себя Ultima Online, столько игроки умоляют разработчиков сделать новые игровые расы. Споры на эту тему велись на протяжении долгих лет, пока постепенно решительное "нет" не превратилось сначала в туманное "ну, может быть...", а затем в твердое "скоро". И ведь, правда, скоро - в начале этой осени, после выхода очередного аддона под названием Mondain's Legacy.

Напомним, что история оригинальной Ultima Online началась с раздробления Камня Бессмертия на множество осколков, каждый из которых представлял собой точную копию Сосарии. До сих пор считалось, что своим спасением после этого глобального катаклизма мир UO обязан таинственным духам-хранителям, но, как оказалось, к нему приложили руку также и эльфы со своей целительной магией. Однако участие в возрождении Сосарии отняло у маленького народца слишком много сил, так что он решил до поры до времени спрятаться от мира, дабы восстановить утраченную энергию. Из своего укрытия эльфы с тревогой наблюдали за происходящими событиями и готовились к триумфальному возвращению. И вот их время настало...

Такова нехитрая предыстория появления в игре первой "нечеловеческой" расы - эльфов. Откуда они возьмутся? Проще всего начать нового персонажа, однако не стоит волноваться и старым игрокам, чей эккаунт уже полностью забит человеками: после серии квестов надоевшего хумана можно будет переделать в эльфа. Любопытно, какое идеологическое обоснование разработчики придумают для столь уникальной операции. Это все-таки не белку из кролика делать. Хотя, как показывает практика, фанатам игры историческая правда не так уж и нужна. Главное, чтобы эльфы были, а уж их происхождение - дело десятое.

Внешне эльфы будут отличаться от людей только цветом кожи и прическами, внутренне - расовыми перками. По традиции их разместят в городе, расположенном на ветвях мирового дерева. Heartwood существует вне пределов Сосарии, однако его корни имеют магическую связь с большим миром. Как и человеческие города, эльфийский будет заселен торговцами и учителями всех мастей. Однако, поскольку эльфы равнодушны к золоту, за свои услуги они могут потребовать необычную плату - например, достать редкую вещь или выполнить какое-то другое поручение.

Как и следовало ожидать, эльфы вернутся в наш мир не голыми сиротами, а со всем своим скарбом - одеждой, броней, оружием, предметами интерьера. Причем, что логично, эльфийская кольчужка не налезет на человека, а вот оружием смогут пользоваться представители обеих рас. Большинство предметов утвари игроки смогут сделать самостоятельно, разумеется, после того как оплатят и установят новый адд-он.

Вообще крафтерам обещано немало вкусностей. К примеру, новые рецепты и схемы, которые можно будет получить в награду за выполнение квестов. Тинкеры наконец-то смогут делать магические украшения, дающие прибавку к скиллам или статам. Повара - еду, которая сгодится не только для натюрмортов, но будет обладать определенными питательными свойствами, например, ускорять регенерацию стамины или ослаблять действие ядов. Дождались наконец праздника на своей улице и боукрафтеры: после выхода дополнения они смогут мастерить луки и арбалеты с магическими свойствами.

Также эльфы принесут в Британнию новый вид волшебства - Spellweaving (этому скиллу соответствует титул Arcanist). Судя по описаниям уже известных заклинаний (Gift of Renewal, Thunderstorm, Nature's Fury и др.), это будет нечто вроде друидской магии. Интересное новшество: несколько игроков смогут объединяться в круг для произнесения одного и того же заклинания. Чем больше участников - тем сильнее эффект спелла.

Помимо собственно эльфов, в Британнию прорвутся и новые враги - как рядовые злодеи, так и боссы, причем разработчики, как водится, уверяют, что "сильнее их зверя еще не было". Скорее всего, пиар чистой воды, но вдруг... Запланированы девять новых донжонов, новые чемпионские спавны, новые виды сокровищ, новая система квестов. Отдельный подарок домовладельцам: эльфийские варианты отделки плюс очередное увеличение вместимости домов.

В целом адд-он не обещает революционных изменений, однако при удачной реализации способен украсить и без того богатый и детализированный мир Ультимы. Дополнение можно будет полностью скачать из интернета, купить ключ - там же. В общем ждем осени и учим эльфийский.

Новое место спавна чемпионов

Мальвина? Синие волосы в Ультиме - не редкость

А вот и образец новой архитектуры

Андрей ЩУР

ЭПОХА ВЕЛИКИХ ОТКРЫТИЙ

- Акт войны? Возможно. А разве сегодняшнее нападение флагмана испанцев на французский корабль не было актом войны? Чем бы помог вам мир, существующий в Европе, если бы вас потопили в Вест-Индии?
Рафаэль Сабатини. "Удачи капитана Блада"

Жанр MMORPG **Издатель** KOEI **Разработчик** KOEI **Дата выхода** Не анонсирована

В наши дни уже, наверное, мало кто помнит Uncharted Waters и Uncharted Waters: New Horizons от KOEI, соперничавшие по популярности в начале девяностых с Pirates! Сида Мейера. А ведь по своим показателям азиатский шедевр бил классика жанра нещадно, низводя с потрохами именитого конкурента до уровня плинтуса. В отличие от Карибов в Pirates!, в UW моделировался целый мир в эпоху "Великих географических открытий", то бишь первую половину XVI века. Игрок становился персонажем одной из основных европейских наций тех времен (англичанином, испанцем, португальцем и даже подданным Османской империи) и бороздил моря и океаны в поисках приключений на свою корму. Игра содержала не только сильный сюжет, тактические сражения эскадр, систему торговли, но и ролевые статистики у персонажей и даже тюнинг кораблей.

Более того, мало кто в курсе, что эгоистичные редиски из KOEI с тех пор создали уже Uncharted Waters 3 и 4, вышедшие только в Японии на тамошнем варварском наречии, и что уже несколько месяцев в той же Японии открыт бета-тест MMORPG Uncharted Waters Online, грозящий вот-вот перейти в стадию релиза.

Сеттинг новой, теперь уже онлайновой игры со времен первой части не изменился ни на год, ни на километр - это все тот же детально прорабо-

ботанный шарик по фамилии Земля образца шестнадцатого века нашей эры. Каждый из игроков выбирает национальность (опять же европейскую) и "класс", то есть профессиональную направленность: искатель приключений, торговец, солдат и т.п. Всего в UWO существует около 50 профессий, но до большинства из них нужно сначала, что называется, дорасти и совершить определенные действия. Сам геймплей разбит на две равноценные части: непосредственно плавания на собственном корабле и сухопутные путешествия по известным (и не очень, и совсем неизвестным) городам мира. "Плавательная" часть выполнена в полном 3D и проходит в реальном времени: корабль игрока рассекает по волнам, огибает острова и мысы, встречается с эскадрами других игроков и NPC, общается, торгует или вступает с ними в бой. Качество графического исполнения кораблей, воды и суши до великолепных акелловских моделей и пейзажей, бесспорно, не дотягивает, хотя по своему разнообразию, так же бесспорно, их превосходит, ведь в UWO реализованы не только стандартные европейские пинасы и галеоны, но и всякая экзотика вплоть до китайских джонок.

Сухопутная же часть, т.е. перебежки по тавернам, магазинам и гильдиям городов, предназначена для закупок припасов и провианта для корабля, приборов и оружия для игрока, получения квестов и непосредственного общения с другими такими же персонажами, в результате которого могут образовываться внушительные боевые армады или исследовательские экспедиции. Интересно, кстати, насколько грамотно в UWO реализован момент с открытием неизведанных земель и поселений, являвшийся немаловажным игровым аспектом в первых частях этой игровой серии.

Теперь о грустном - о зоне распространения игры. Пока что игрушка запущена только в Японии и подписаны контракты о выходе ее в Китае, Корее и Тайване. Подтверждая свой статус полной редиски, KOEI в данный момент ничего не сообщает о каких-либо контрактах на лицензирование UWO для Америки, Европы и прочих туземных земель. Но, судя по некоторым имеющимся слухам, ситуация с молчанкой обусловлена тем, что японцы сейчас ведут переговоры с несколькими западными издателями и пока просто не хотят раскрывать карты. Ну, дай-то бог им выгадать для себя побольше денег, а нам - увидеть и поиграть в Uncharted Waters Online.

SUN: Soul of the Ultimate Nation

Гнэл УНАНЯН

КОРЕЙСКИЙ БУНТ

Не дай вам бог увидеть корейский бунт, бессмысленный и беспощадный.
Приписывается Ким Ир Сену

Жанр MMORPG **Издатель** Webzen Inc. **Разработчик** Webzen Inc. **Дата выхода** Конец 2005 **Сайт** www.webzengames.com/Game/Sun

В корейской конторе Webzen, которая сама себе издатель, разработчик и режиссер работают исключительно мастера восточных единоборств. Согласитесь, что при любых других условиях вполне серьезно обещать PC-игрокам приставочный геймплей, было бы чистым самоубийством. Это все равно, что объявить в Южной Корее коммунизм, предварительно не озаботившись личным самолетом.

Занимать журнальное место описанием очередной корейской MMORPG (а их по три штуки на дню выходит) было бы пустой тратой времени, если бы SUN не выделялась из общего ряда особенной статью. Разработчики вознамерились расширить рамки жанра и обещают игроками нечто необычное, а местами даже пугающее.

Дело в том, что корейцы торжественно пообещали ввести в классическую MMORPG приставочную игровую механику. Постойте, не надо выдирать из забора колья и хвататься за вилы, имеются ввиду совершенно невинные вещи. Корейцы всего-навсего вознамерились ввести в игру элементы приставочных файтингов. Надо понимать так, что нас ждут длинные комбо, спецудары, перехваты, уклонения и блоки. Правда, в имеющемся на официальном сайте игры ролике ничего такого не наблюдается, а даже наоборот - налицо, мягко говоря, условная анимация персонажей и практически мгновенные схватки. Внешне же SUN напоминает сильно похорошевший Lineage II: The Chaotic Chronicle: те же самые здоровенные дядьки в немыслимых доспехах и субтильные юноши и девушки в пафосных позах. Полигонов, конечно, не в пример больше, окружение намного приятнее и красивее, картинка местами побивает даже ведущие MMORPG-тайтлы, но меняется ли от этого смысл?

Сеттинг в SUN довольно безликий. Имеется обширная империя Geist, управляемая бессмертным императором по имени Шварц (привет, Арни!). В бессмертные этот плохиш попал, получив доступ к жизненной силе земли, которая называется (никогда не догадаетесь) Ether. Преобразовав эту силу в темную энергию, он наделал себе бесчисленную армию и давай всех вокруг угнетать (держите там Лукаса покрепче). Ясное дело, что нашлись несогласные с такой позицией. В результате образовалось местное сопротивление Guidance, которое возглавил некто Игнис.

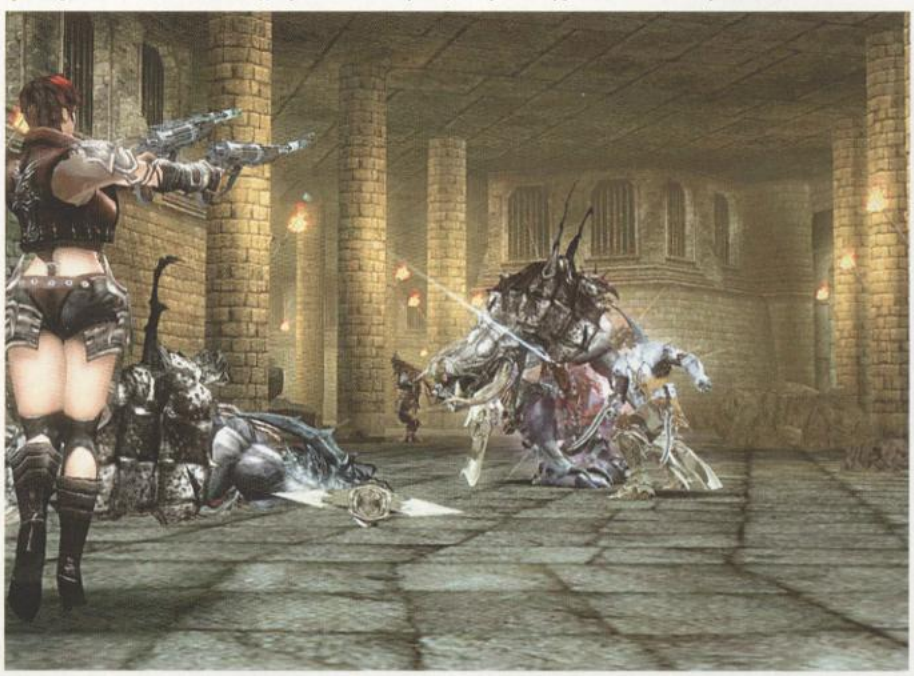
Конфликт между Империей и Повстанцами (кто развязал Лукаса?) будет происходить по весьма занятным правилам. Вся карта поделена на участки. В битве за каждый такой квадрат может принимать участие до сорока игроков. Результат же боя неким загадочным образом скажется на ситуации в соседних квадратах. О характере этих изменений пока ничего не сообщается, зато заявлены режимы "стенка на стенку" и "один против всех". Положим, ходить всей гильдией в гости к соседям с попутной экспроприацией замка нам не привыкать, а вот чтоб в одно лицо разогнать сорок недругов...

Интересные подробности сообщаются о прокачке. При получении квеста игрок сможет выбрать не только количество и крутизну мобов, но даже тип местности, на которой будет происходить поножовщина. Оригинально, не правда ли? Самих монстров обещано аж триста разных видов. Противопоставить же местному бестиарию разработчики намерены пять классов на выбор. Что это за классы пока неизвестно, но уже обещано, что отличия между ними будут принципиальные.

Собственно говоря, в высказываниях разработчиков SUN имеется несколько весьма интересных идей, способных вынести игру на верхние строчки рейтингов не только в Корее, но и во всем мире. Проблема, однако, в том, что все эти задумки, на мой взгляд, плохо стыкуются друг с другом.

Правду говорят, что со временем домашние питомцы становятся похожи на своих хозяев

А ну, отвлеклись от ножек девушки и посмотрели, что у ней в ручках! Вот вам и фэнтези!



Спортивные игры на свежем воздухе всегда были популярны в среде ролевиков

Irth Online

Махмуд

АНЛАЙНАВАЯ ЗИМЛЯ

Надежды юношей пытают.
Ачипятка

Жанр MMORPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Magic Hat Software **Дата выхода** Конец 2005 **Сайт** www.irthonline.com

Наконец-то мы узнали, где происходит действие одной из онлайновых игр, которая скоро начнет штурмовать прилавки магазинов. Тут даже не страна, а целая планета, на которой человек, возродившись из ничего, в одночасье стал доминирующим видом.

Оранжевый боец с белым конем. Текстур, похоже, пока не хватает

Все началось с бактерий

Небольшая планетка под названием Irth. Жизнь на ней развивалась своим чередом, и, пока человек не особо высовывался, все шло хорошо. Но потом, когда цивилизация начала поднимать голову, на эту самую голову обрушилась чума. Те, кто жил в самом эпицентре эпидемии, погибли страшной смертью, остальные же разбрелись по всей планете, основав несколько племен, которые впоследствии и стали родоначальниками уже совершенно новых цивилизаций. Город же, в котором обитала основная часть населения, был разрушен временем и в настоящее время представляет собой лишь груду живописных развалин.

Разработчики Irth Online предлагают игрокам выбор из четырех так называемых "цивилизаций" - Arcadia, Mezzo, Morbia и Avaria (похоже, из нашего языка словечко взяли). Причем, они внедрили в игру довольно интересную фичу. Игроки, являющиеся подданными первых трех цивилизаций, смогут участвовать в PvP, а принадлежащие к четвертой - нет. Причем количество рас ограничено, игрок сможет быть человеком или эльфом, другой альтернативы не наблюдается. Разумеется, не в количестве рас дело, но все равно, можно было подсуетиться и придумать хотя бы еще парочку, а то за державу обидно.

Май нейм из Пух. Винни Пух

Действо будет происходить всего лишь на двух серверах. Немного странно об этом говорить в момент, когда запущен лишь второй этап бета-тестирования, но сайт игры изобилует детальнейшей информацией о том, как управлять чаром; перечислены абсолютно все виды брони и оружия, выложен список всех мобов в игре, есть даже краткое руководство по созданию персонажа и интерфейсу игры, но нет общей информации о самом геймплее. Знания приходится выуживать буквально по словам. Подход, конечно, интересный, но разработчикам виднее.

Классов в игре, похоже, будет тоже два - воины и маги. О PvP разработчики высказались отдельно и довольно пространно. Они, конечно, разрешают нападение на других игроков в определенных районах, но крайне не приветствуют "преследования со стороны других игроков, злоупотребление убийствами других чаров" и так далее. Согласитесь, звучит смешно. Хотелось бы знать, кто поставит границу между просто драками и злоупотреблениями ими.

Крафтеры в Irth Online тоже будут присутствовать, причем те, кто начнет игру за цивилизацию Avaria, только крафтингом и смогут заниматься, ну и отстрелом мобов, разумеется, больше там делать будет нечего.

Один из двух серверов, скорее всего, будет заточен под Hardcore Rolepaying. Это означает, что каждый игрок должен будет отыгрывать придуманную им роль. На этом сервере будут запрещены разговоры о багах или фичах игры и всякие посторонние беседы, скажем, на темы из реальной жизни. Кое-кому это явно понравится, но почему-то не верится, что этот сервер будет густонаселенным.

Зрелище неописуемое

За картинку отвечает какой-то неизвестный доселе, но, тем не менее, уже лицензированный движок. Правда, несмотря на все ухищрения, он все равно выглядит убого, даже если сделать поправку на бета-версию. Впечатляющих красочных эффектов пока не замечено, видать, они появятся ближе к релизу. Самыми симпатичными на сегодняшний день являются мобы, люди же сильно уступают им в красоте, а уж о пейзажах и говорить не приходится.

На наш искушенный взгляд, игра не поднимется выше средней планки. Бюджетная затея со страшной графикой. На что рассчитывают разработчики - непонятно. Какую-то нишу она, конечно, займет, но популярной не будет никогда. Кстати, желающие погонять бету могут оставить свои данные на сайте игры, может быть, с вами и свяжутся.

Всем выйти на поляну! Оказывается, во всех параллельных мирах есть свои дозорные

Ночь... Улица... Фонарь... Хотя последний больше смахивает на виселицу

Игорь БОЙКО

ПРАВИЛЬНЫЙ ПОДХОД К СНАРЯДУ

Начиная изучение жизни Муад'Диба, прежде всего нужно поместить его в его время: он родился в 57 год правления падишаха Шаддама IV. И особенно нужно позаботиться о том, чтобы осознать Муад'Диба в его месте - планете Аракис. И пусть вас не смутит тот факт, что он был рожден на Каладане, где провел первые пятнадцать лет своей жизни. Он навсегда принадлежит Арракису, планете, известной как Дюна.
Принцесса Ирулан. "Руководство Муад'Диба"

Жанр MMORPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Khaeon Games **Дата выхода** I половина 2006 **Сайт** www.thechroniclesofspellborn.com

Как делаются нормальные MMORPG? Какие необходимы для этого условия? Почему у одних получается World of Warcraft, а у других - "Сфера"? Ответам на эти вопросы можно посвятить отдельный материал, а можно их разобрать на конкретном примере. Сегодня мы выберем второй вариант, благо подвернулась игра, разработчики которой подошли к процессу просто образцово. Ну, ладно, почти образцово.

Купажный мед

Прежде чем замахнуться на собственный MMO-мир, сотрудники Khaeon Games в течение *десяти* лет играли в MMORPG. Учтите, релиз Ultima Online состоялся восемь лет назад, в 1997. Meridian'59 появился в 1996. В других сферах подобный опыт расценивают как "мудрость поколений". Они исследовали предмет от самых его истоков. Ставим первый плюс.

Еще дедушка Ленин (хм... интересно, сегодняшним подросткам привычно слышать подобное словосочетание?) призывал брать все лучшее, что есть вокруг. Похоже, Khaeon Games руководствуется именно этим лозунгом.

Есть пример великолепной DAoC, созданной на лицензированном движке Gamebryo. Не заморачиваясь разработкой начинки кода, Mythic Entertainment сосредоточилась на начинке игры - и преуспела. Прекрасно, в фундамент The Chronicles of Spellborn заложен великолепный движок UnrealEngine 2.5. Второй плюс.

Кажется недосягаемым успех World of Warcraft? На чем он основан? Не в последнюю очередь на оригинальнейшей графике, создающей неповторимую атмосферу. Урок усвоен на все пять баллов: главным художником проекта поставлен гениальный график-комиксист Романо Моленар, кисти которого принадлежат многие графические новеллы серий Blood Rayne, Tomb Raider, The Tenth, X-Men и Witchblade. Ставим очередной плюс.

Подытожить эту главку можно утверждением, что за дело взялись люди, которые понимают аксиому, утверждающую, что нечто хорошее можно получить только из качественных компонент.

Ну, и, конечно, при наличии большого мешка с золотыми дублонами.

Себе чести, а князю - славы

Местная вселенная носит замысловатое название Enclave of the Five Sacrifices (Анклав пяти жертвоприношений). Состоит она из нескольких каменных реалмов, зависших в так называемом DeadSpell Storm (Шторме заклинания смерти). Этот самый шторм позволяет огромным населенным островам со всеми их горами, лесами, полями, городами и деревнями дрейфовать в пустоте. Пустота эта не совсем пустая, в ней можно свободно дышать. А еще в ней встречаются монстры, подстерегающие тех, кто рискнет отправиться на корабле к соседнему реалму...

Наворочено? Так ведь это только верхушка айсберга! До Анклава существовал Ancestor World - мир предков, носивший название Империи восьми демонов. В империи народу жилось плохо, темное было времечко, и как-то раз пять кланов восстали против угнетателей. В результате случилась война, вселенная разлетелась на те самые острова-шарды (привет, UO), все боги (были и такие) и высшие существа не перенесли катаклизма и вымерли. За исключением одного - Оракула. А потом было три больших войны, названия которых я перечислять не буду, т.к. они скажут

Эти бегущие ребятишки и могучий воин с мечом вполне могут оказаться в одной весовой категории. Игра-то skill-based

The Chronicles of Spellborn

За проход - пять монет. Медведи тоже платят!

Узнали девушку? На месте девелоперов я бы обязательно засунул в The Chronicles of Spellborn пару-тройку Easter Eggs

вам столь же мало, как и все перечисленные выше события.

Какие такие кланы? Кто, кого и чем угнетал? Еще со времен "Дюны" Фрэнка Герберта вошло в моду начинать огромные эпопеи чем-нибудь вроде цитирования мануала принцессы Ирулан. Не может солидная игровая вселенная не иметь основательной литературной закваски с перечислением эпох и перетряхиванием костей. В данном же случае, вся эта тарабарщина будет иметь еще и прикладное значение. Всем персонажам предстоит усиленно рыться в грязном белье предков, выискивая секреты и тайны. За это они будут огребать экспу, а их кланы - очки статуса. Чем круче клан, тем больше ему открывается путей, вплоть до возможности откочевать не целинные черноземы, где не ступали ничьи ноги, и застолбить там лучшие золотоносные участки.

С места в кайф?

Ну, да, почтовые квесты (DAoC, EQ2 и пр.) уже достали. Пойди, отнеси, доставь, раздай и собери. Девелоперы из Khaeon Games утверждают, что все эти времязатратные заморочки не найдут места в их детище, что все генерящие удовольствие элементы будут на расстоянии "рукой подать". Причем не только для хайлевелов, но и для нубов среди нубов.

Начать обещают уже на уровне персональной куклы. Настраивать и перестраивать внешний облик можно будет в любой момент игры. Любой сможет создать оригинального и узнаваемого аватара, с характерной рожей, прикидом и набором эмблем-символов. Нужно ли это понимать так, что мы получим общество без цветовой дифференциации штанов? Честно говоря, я лично не уверен, что это есть хорошо. Сейчас, играя в любую из MMORPG, я по одежке сразу вижу, на что парень способен. До ума дело просто не доходит. Перефразируя известную поговорку: если ты такой умный, то почему в лохмотьях? Если нубы смогут носить те же шмотки, что и ветераны, это будет, по меньшей мере, странно. Хочется поставить здесь минус.

Пока еще не названы основные расы и классы, известно только, что в игру приглашены потомки людей и демонов. Весь сеттинг будет окрашен темнофэнтезийными тонами. Во главу системы поставлены колоды скиллов (skill deck), что позволит каждому игроку создать свой собственный боевой стиль. Именно благодаря этому моменту доспехи и оружие будут выполнять чисто декоративную функцию. Похоже, перед каждой схваткой или серией однотипных схваток придется перекраивать колоду доступных скиллов для подбора тех, которые наилучшим образом позволяют укокошить вероятного противника. И это есть фан? В виде постоянной перелицовки квикбара? Рука тянется за вторым минусом...

По замыслу девелоперов игроки будут сбиваться в группы таким образом, чтобы их скиллы гармонично дополняли и усиливали друг друга. Мне кажется, что в данном случае это - благие намерения, ведь, по их же заверениям, у каждого перса будет собственный стиль. Иначе говоря, будет полное отсутствие каких-либо стандартов. Стало быть, подобрать сбалансированную группу быстро будет просто невозможно, ведь совершенно непонятно, кто во что горазд. Тут уже не получится кликнуть что-то вроде: "Фарминговой группе 30-33 уровня требуются танк и клерик!" Еще один минус?

Всегда мечтал побывать в городе из Monkey Island

Самое важное в MMORPG

Концепция. Нет ничего важнее. Нужно обеспечить неугасимый интерес игроков, придумать нечто такое, что будет заставлять их возвращаться снова и снова, отводя под это удовольствие круглую сумму в ежемесячном семейном бюджете.

Выполнение квестов? Это уже было. Все, что завязано на NPC, - вторично, для этого не нужно в MMORPG играть, хватит и Morrowind.

Войны кланов? Уже лучше, подробности есть? Как именно все будет проходить, каков будет уровень выброса адреналина, что будет наградой, буду ли я ощущать, что Родину защищаю? Подробностей нет. Ставим минус, пока условно.

Можно будет оставить перманентный след во вселенной, например, статую себя любимого на городской площади перед зданием ратуши. Уже лучше, свежо. Пожалуй, плюс. Хотя, по большому счету, в MMORPG значительно важнее уважение врагов, чем какие-то статуи, которые, возможно, можно будет банально купить.

Да... На одной чаше весов у нас великолепные предпосылки для получения хорошей игры: опыт, движок и графика. На второй - сплошные непонятки, связанные с непосредственным геймплеем. Подход к снаряду оказался отличным. Каков будет соскок?

Eve Online: Cold War Edition

Махмуд

ЭХО ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ

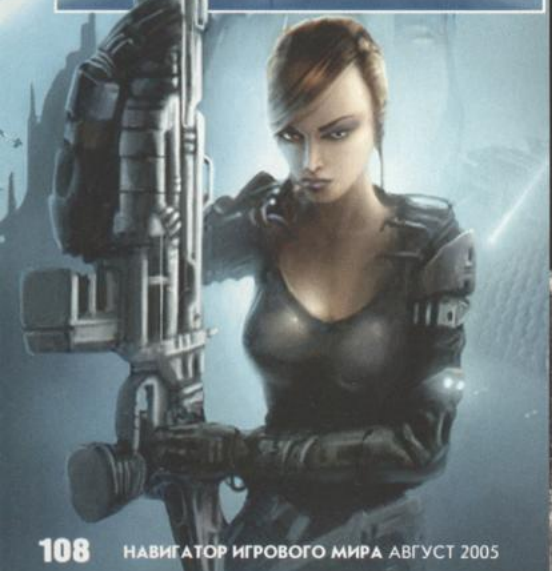
Это была уже не та Ева, которую я знал. В ней появилось что-то человеческое...
Джеймс Хэдли Чейз. "Ева"

Начинать с банальностей - пугающий фактор, означающий, что автор выдохся и черпает вдохновение в старых номерах журнала, перекладывая страницы бутербродами с подсохшим сыром и слегка заветренной колбасой. Потому начну с убийственной фразы.

Жанр MMORPG **Издатель** CCP **Разработчик** CCP
Рекомендуется Pentium 4 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб, выделенка
Количество дисков Download **Сайт** www.eve-online.com

Иногда в глубоком космосе можно натолкнуться вот на такие живописные объекты

Некоторые системы просто пугают своим антуражем



Погружение в бездну

А вы знаете, что императора наконец убили? Бедняга Дориам II, безраздельный владетель и правитель целых созвездий, покинул этот грешный мир. Печально, конечно, старик только начинал мне нравиться, а теперь мир Eve практически не знает, что его ожидает в ближайшем будущем, не пытаясь даже замахнуться на отдаленное.

Хороший же момент выбрали разработчики для выхода нового довольно большого апдейта, который в меру увесист как в плане объема, так и по содержанию. Конечно, основной упор сделан на продвинутых игроков и крупные корпорации, хотя нубы тоже не обделены вниманием. К примеру, обучающая часть игры теперь очень сильно расширена и охватывает не только основные аспекты игры (добыча руды, бой, миссии), но и всевозможные мелочи - использование встроенной почты, размещение заказов на продажу и покупку и так далее. Так что, если вам вдруг захочется поиграть, будьте готовы к тому, чтобы потратить приличное время на обучение. Однако справедливости ради хочу отметить, что это действительно крайне полезно. Тем более что вам не придется сидеть, уткнувшись носом в мануал, а постоянно что-то делать под указания персонального тренера.

Что нужно продвинутому космолетчику

Что же касается продвинутых космолетчиков, то их вниманию было представлено столько мелких, но очень важных обновлений, что в несколько первых дней после апдейта чаты и форумы были просто раскалены от обилия самых противоречивых восклицаний. Одни кричали, что это конец, игра пришла в полное расстройство, другие выли от восторга. И тех, и других можно понять: разработчики ощутимо изменили в игре баланс, не побоявшись экспериментов.

Начнем с того, что в игру ввели целую кучу новых скиллов на радость тем, у кого счетчик знаний зашкалил за тридцать миллионов и кто уже начал ощущать нехватку скиллов, прокачивая то, что им, возможно, никогда не понадобится. Условно все скиллы, за небольшим исключением, можно разложить на три кучки. Для любителей повоевать в группах выпущен целый пул скиллов, которые, будучи изучены лидером группы, повышают те или иные характеристики всей банды: убойность, скорострельность, качество брони и так далее. Фанатам ракетных установок тоже предоставлен альтернативный набор предметов по специальности, только вот характеристики самих ракет изменены очень сильно, что сначала вызвало настоящую бурю отрицательных эмоций. Любители агентов третьего уровня, попытавшись завалить дронов при помощи Cruise missiles, попросту двинулись рассудком, увидев размер повреждений, наносимых очень мощными прежде ракетами. Теперь, чем больше разница между, скажем так, классами ракет и кораблей, тем меньше повреждений эти самые корабли получают. Так что торпеды наносят минимальный урон крейсерам и тем более фрегатам, зато отлично проявляют себя в битве с баттлшипами. Правда, значительно увеличена скорость ракет, так что теперь в бое PvP на больших расстояниях у любителей пушек становится гораздо меньше преимуществ. Ну и, конечно, прокачав с десяток новых "ракетных" скиллов, можно еще больше повысить свои шансы против мелких кораблей, только вот это может занять не один месяц.

Третий набор скиллов следует отделить от остальных. Они введены в игру только потому, что в Eve появился но-

РЕЙТИНГ ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 8.5

Eve Online: Cold War Edition

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

CCP продолжает раздавать триальные аккаунты, которые действуют в течение двух недель. Для получения эккаунта зайдите по адресу *hosted.warcry.com/eve_trial_pass*, нажмите кнопку "Click here to claim your key" и наслаждайтесь игрой. Не забудьте только по истечении двух недель приобрести саму игру, если вас зацепит.

вый класс кораблей - Freighters и Dreadnoughts. Это огромнейшие посудины, первые из которых предназначены для перевозки больших объемов разного хлама, причем только от станции к станции. Вторые пригодны только для ведения боевых действий, но вот с кораблями они сражаться не в состоянии, потому как на них установлены потрясающе мощные, но очень тормозные орудия. Этот класс кораблей может использоваться только против больших объектов - станций или внешних постов. Ну и, помимо прочего, только дредноуты обладают джамп-драйвами, обеспечивая возможность быстрого перемещения из системы в систему, потому что существующие ворота попросту не справляются с переброской этих громадин. В общем, каждый, кто захочет с пользой для дела покататься на подобных посудинах, должен прокачать внушительный набор умений. Чертежи этих монстров продаются у неписей и стоят просто немыслимых денег.

Рынок и мафия

Разумеется, сильные изменения коснулись рынка: в продаже появился большой набор модулей второго уровня технологии (Techlevel 2). Есть все, начиная с электроники и заканчивая вооружением, причем, как обычно, все эти модули доступны для производства.

Владельцы собственных станций могут ставить в нужных точках системы внешние посты (Outposts), которые будут предоставлять небольшой набор весьма полезных услуг. Компоненты для таких конструкций продаются только неписями, а сами посты (вернее, платформы для них) доставляются на свои места только с помощью новых грузовиков, а потом накачиваются необходимым количеством минералов, после чего пост начинает функционировать в полном объеме. Разумеется, нет необходимости напоминать о том, что вся "недвижимость", которой вы владеете, может быть уничтожена другими игроками.

Но не только их нужно остерегаться, хотя эти волки способны на все, что угодно, чтобы получить полный комплект удовольствий от игры. Теперь и пираты способны доставить море адреналина прямо в жилы игроков.

Их сделали более сильными, так что любителям острых ощущений, остерегающихся PvP, придется напрячься. Миссии четвертого уровня стали ориентированными на групповой бой, одному их пройти нереально. Нововведение полезное, только вот цены на имплантанты, которые в большинстве случаев предоставляются агентами за выполненные миссии, взлетят до небес, хотя, помимо уже широко распространенных разновидностей импов, на рынке появятся и "пиратские", заполучить которые можно будет только из лута. Подозреваю, что такие чипы поначалу будут стоить бешеных денег, как, впрочем, и все редкие вещи, падающие с неписей. В общем, рынок Eve ждут серьезные потрясения, хотя он наверняка скоро нормализуется.

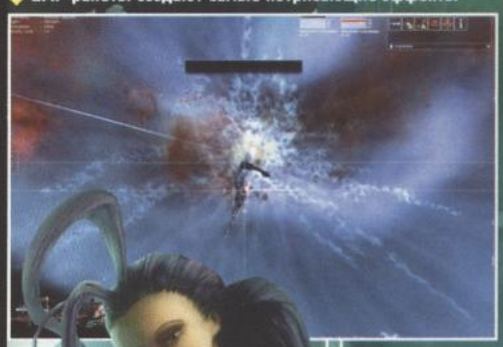
Еще один интересный момент. Теперь вселенная Eve как бы формально разделена на две части. Разработчики, недолго думая, отключили так называемые "хайвеи", кратчайшие пути, соединяющие "столичные" системы разных регионов. Теперь там, где раньше обходились одним джампом, придется честно отпрыгать десяток-другой раз.

Где там моя кредитка?

Что мне больше всего нравится в этой игре, так это то, что разработчики не ограничиваются банальным повышением левелкапа, расширением территорий и добавлением новых неписей. Они экспериментируют, постоянно меняют геймплей, добавляют в игру абсолютно новые фичи. Вселенная Eve развивается полным ходом, и, наверное, будет лучше, если это будет происходить при вашем участии. Тем более что сейчас игра официально поддерживает русский язык. Долой транслит!

Кстати, мы тут недавно корпорацию создали, причем в названии особо не оригинальничали. Мы именуемся Navi, Inc., ищите нас в игре, замутим что-нибудь интересное.

Вот они, дредноуты. Свежеиспеченные монстры космических баталий



EMP ракеты создают самые потрясающие эффекты

GUILD WARS

ВОЙНА И МИР

Хроники Тильдсхена

ЧАСТЬ II

Ах, какими самонадеянными бывают порой игроки в MMORPG! Сначала они как бы представляют себе, что и как они будут делать. Через какое-то время приходит осознание того, что все идет не так, как планировалось. А потом и вовсе все летит вверх тормашками, потому что чар был изначально заточен совсем под другое.

О пользе тренировок

Начну с самобичевания. Атрибут Beast Mastery, на который я первое время не мог налюбоваться, на поверку оказался практически ненужным. К этой мысли я шел долго, где-то уровней пятнадцать, постепенно склоняясь к выводу, что вред от прирученного животного не меньше, а иногда и больше приносимой им пользы. Судите сами. Частенько моя Мурка (назвал ее так, чего уж мудрить) отвлекает на себя мобов, это здорово. Но с другой стороны, ее чаще убивают, а это чревато восьмисекундной блокировкой всех скиллов, плюс столько же ждешь, когда приходится ее оживлять. Добавьте ситуацию группового боя против большой кучки мобов, когда этих секунд не хватает просто катастрофически, дополнительную энергию на постоянное лечение животного, когда этой энергии и так недостает... Ну, и так далее. Но, наверное, самое главное - разброс Attribute Points, которые приходится тратить как на первичную профессию лучника, так и на вторичную - некроманта. А тут еще и на кошака своего изволь выделить. Вдобавок приходится держать как минимум два слота для кошачьих скиллов.

В общем, небольшой дополнительный урон к тому, что наносит ваш лук, и отвлечение части мобов в некоторые моменты драки - совсем не повод к тому, чтобы разбазаривать свое достояние. После подобных мыслей прокачку Мурки было решено остановить, а оставшееся имущество в виде скиллпойнтов и освободившихся слотов пустить на благие цели. Ведь, помимо лука, у Коротышки есть еще и кое-какие способности некроманта.

К тому моменту, когда мой скромный перс получил долгожданный двадцатый уровень (напомню, это предел), в его распоряжении оказалось более сотни скиллов, из которых часто ис-

Иногда в горах попадаются образчики древнего искусства

Очередная попытка завершить миссию простой пробежкой. Этот некромант - единственный оставшийся в живых, но и ему осталось не более минуты

Монахиня, исполняющая ката под струями водопада... Что может быть романтичнее?

пользуются не более двух десятков. Из восьми слотов пять занято под арчерские прибамбасы, в шестой в зависимости от ситуации запихивается либо Resurrection Signet, с помощью которого один раз за миссию можно оживлять одного из напарников, либо Favorable Winds, создающий некоего "арчерского духа", помогающего в стрельбе. А вот в седьмом и восьмом слотах чаще всего обитают чисто некромантские штучки - Life Syphon, который в течение довольно продолжительного времени откачивает жизнь у оппонента, прибавляя ее своему хозяину, и Well of Blood, создающий вокруг останков убитого врага зону быстрого восстановления здоровья. Чаще всего с таким комплектом и приходится путешествовать по обширнейшей территории.

Дубль... надцатый. Те же и мобы

Но к черту лирические отступления, давайте ближе к тому, с чего мы начали. Достигнув потолка, мне вдруг подумалось, что дальше уже некуда, выше головы не прыгнешь, и так далее... И вдруг обнаружилась совершенно противоположная картина. Есть куда, есть с кем, есть что. Города и деревни, которые Коротышка посещал в поисках квестов, оказались лишь ничтожной частью большого королевства. Раньше ведь как было: выполнил сюжетную миссию - переместился в другой населенный пункт, а после нас хоть трава не расти. Так я и двигался по прямой, до тех пор, пока в чате не услышал совершенно незнакомое мне название города. Результатом стала мощнейшая пробежка из одного селения в другое, со всеми сопутствующими прибамбасами - паровозом из нескольких десятков мобов, более чем шестидесятипроцентным снижением здоровья за пять смертей (сомневаюсь, что у других членов группы было меньше, даже с учетом вынесенных боссов). Я говорю "пробежка", потому что так оно и было. Помаявшись с мобами различной степени свежести и силы, группа решила, что может промчаться по тропам, более не обращая на них внимания. За что, собственно, и поплатилась. Дело в том, что на уровнях, более высоких, чем пятый-шестой, все мобы агрессивны, так что, стоит лишь приблизиться, как они тут же переполняются желанием тебя убить. А, если учесть, что они перемещаются исключительно кучками, то можно себе представить ситуацию: буквально через несколько десятков секунд за вырвавшимся вперед чаром, поплевывая ядом и громыхая молниями и файрболами, устремляется нехилая толпа из двух-трех дюжин злобных монстров. Разумеется, тот долго не протягивал, и ужасная кучка переключалась на другого персонажа, а то и на двоих-троих сразу, благо массой задавить они могли только так. Умирали все до единого, и народ просто аплодировал, если хотя бы один из нас добирался до портала. Стоит только пересечь колышащуюся пелену, как вся группа снова жива, только вот со здоровьем у них не очень. Ну да ладно, бегом до следующего портала.

Результат такой пробежки - огромная потеря здоровья и, в конечном итоге, бесславное отступление в пункт отправления. Неслабое влияние на такое решение оказало еще и то, что на тропе из-под земли при приближении группы вылезает пара-тройка паучков или скорпионов, а, единожды объявившись, они совсем не стремятся обратно. В результате во втором забеге на вас наваливается просто ужасная масса насекомых, разных монстриков и прочего зверья. Выжить практически нереально, но иногда такая тактика срабатывает.

Кстати, в игре есть очень клевая штучка, что-то типа радара. На ней видно всех мобов в определенном радиусе. Помимо этого, на этом радаре можно рисовать, к примеру, когда хочешь указать путь группе. А еще на нем можно "пинганути" какую-нибудь точку, то есть просто ткнуть в любое место, и оно будет "маячить" какое-то время. Весьма удобная фича, и к тому же, она очень оригинальна и сильно помогает, удивляюсь, как до этого раньше никто не додумался.

Конечно, до следующего города я добрался, но уже с другой группой, которая предпочла более медленный путь, эдакую тактику выжженной земли. И правильно, мир должен принадлежать людям, а не разным тварям.

На одной из территорий, граничащих с такими "неизвестными" городами, я повстречался с довольно интересными людьми, которые за деньги собирали группы и водили их в другие поселения, благо дорогу они знали хорошо. Смешно, но этот бизнес работал, кое-кто предпочитал заплатить и обойтись без лишней головной боли, хотя по большому счету достаточно было узнать просто направление и добираться туда своим ходом, бесплатно.

В поисках цели мы, пожалуй, добрались аж до Грузии

А вот так, милостивые государи, выглядит настоящий тираннозавр

Желтые кирпичи как средство от скуки

С того момента, как Гарун объявился в совершенно новом для себя городе, началась совсем другая жизнь. Быстрая прокачка перестала быть смыслом, куда еще качаться, если ты и так уже хайлевел. Просто страшно хотелось узнать, что же произойдет дальше, ведь большинство квестов подчинено глобальному сюжету. Миссии от города к городу становятся все сложнее и сложнее, и занимают все больше времени. Иногда, конечно, бывают задания-пятиминутки, но таких очень мало. Собирать группы стало немного легче, народ уже пообтесался, как минимум каждый второй уже качает твинков. Правда, для некоторых индивидуумов преклонный возраст чара совсем не означает, что они обладают высокими мыслительными качествами. Такие по-прежнему прут напролом, забывая о группе. Подобные идиоты встречаются чаще, чем хотелось бы. Таких в групповом чате вычисляют через пару минут боя и обычно покрывают матюками, которые услужливый чат заменяет на более нейтральные минусы. Правда, все равно понятно, о чем речь идет. "Hey u stupid ----, keep ur ------ hands on keyboard and target that ---- mob, u ----". Согласитесь, поэтично... И такая вот поэзия зачастую приносит свои плоды, если только оскорбившийся на заслуженные комплименты владелец чара не отваливает в ближайший город.

Странное дело, но монахов становится все меньше и меньше, как будто они просто-напросто не доживают до седых волос. Но это не так страшно, в крайнем случае можно нанять неписей, но это уже на самый крайний случай, уж больно они стали тупыми. Или это мы вдруг выросли...

Но вернемся к нашей новой жизни. После того, как Коротышка перелопатил всю западную часть материка, его перевезли в пустыню, и вот тут началось самое интересное. Попав в одно из поселений, он вдруг обнаружил некоего полупрозрачного непися, который что-то с жаром толковал об очищении, о каких-то испытаниях и прочей чепухе. Стало вдруг интересно, что еще может ждать героя. Но оказалось, что для того, чтобы пройти эти испытания, нужно выполнить три миссии, которые даются опять же в неведомых городах. С горем пополам я добрался до каждого из этих городов и приступил к выполнению задачи.

Квесты оказались гораздо более сложными, чем те, с которыми до сих пор приходилось сталкиваться. В одном из них, к примеру, пришлось схватиться поочередно сначала с одной, потом с двумя, а далее и с тремя группами сильных мобов, один из которых, к тому же, каждые две минуты оживлял своих бойцов. Чтобы получить еще и бонус, нужно было уложиться в десять минут, но, увы... Не срослось у нас. Да и фиг с ним, бегом в другой город, подвиги все еще ждут. Эти три поганеньких квеста я выполнял около шести часов, после чего был вновь допущен к старому другу-привидению.

Теперь нам помогает дух, хотя урон он наносит вполне материальный

Чем дальше в лес...

По большому счету, в пустыне нет живых людей-неписей. Они все полупрозрачны, это чистой воды духи, оставшиеся здесь после ухода серпентов, разумных змеевидных... э-э-э... змей. Они раздают квесты, они покупают и продают товары, в общем, с успехом делают то, что делали бы при жизни. Спрашивается, на кой им, духам, это надо?

Непись, предложивший мне последнее испытание, был несказанно удивлен моему появлению, но, скрепя сердце (или что у него там осталось), телепортировал Коротышку в какое-то священное место. Стоило только поочередно наступить на три камня с рунами, как разверзлась гора, и по образовавшемуся мосту мой перс вступил в пещеру. Вот так дела! Драться пришлось с безобразным монстром, который был на несколько уровней старше и обладал такими же, как у меня, но более весомыми способностями. Первый бой я бесславным образом слил, так как по незнанию ломанулся в драку с теми же скиллами, с которыми гулял в группе.

Догадайтесь, что за эмблема у меня на спине. И плащик тоже ничего себе, спасибо родному клану

Вот и добрались мы до подземного обиталища серпентов. Впереди пока неизвестность

Экипировавшись как следует, мы с Коротышкой все-таки надрали этому типу задницу, хотя здоровья у нас оставалось с гулькин нос.

Получив за победу офигенную кучу экспы (пятьдесят тысяч, если быть точным), мы двинулись дальше и угодили прямо в обитель разумных змей, тех самых, что покинули Землю энное количество лет назад. Чтобы не остыть после предыдущей битвы, было решено выполнить сюжетный квест, завалить кучку драконов и, в конце концов, самого главного из них, тоже дракошу, но размером побольше.

И вот тут пригодился один "одноразовый" скилл, который я получил кучу времени тому назад. Штучка называется Signet of Capture, и с ее помощью чар способен "дернуть" любой приглянувшийся скилл у убитого босса. Большинство таких скиллов являются обычными, но среди них попадаются и так называемые "элитные", с помощью которых в бою совершаются просто чудеса. Их тоже полно, поэтому имеет смысл пройти миссию несколько раз, чтобы найти тот, что нужен.

Вот за этим благим занятием меня и застала полночь перед сдачей этой статьи. На карте еще полно мест, покрытых "туманом войны", так что наверняка мы еще поиграем недельку-другую. Кстати, экспа мне все еще идет, я уже раза три перерос свой двадцатый уровень и все еще могу перетасовать свои Attribute Points, чтобы воспользоваться новыми для себя скиллами. Черт, как же это удобно, вы не представляете!

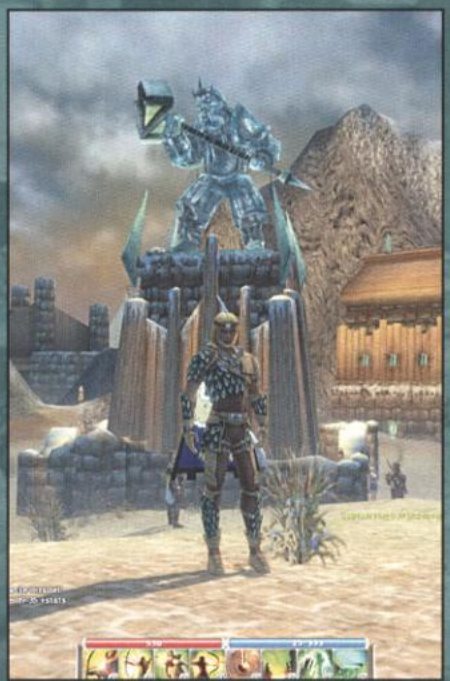
Цары покемонов

Время от времени, когда надоедает выполнять квесты, Коротышка бегает на арену, чтобы померяться силами с другими игроками. Конечно, это не полноценный Ladder, результаты боев нигде не учитываются, но за каждую победу игроку начисляются так называемые faction points, которые он может потратить на разный хлам типа магических рун, улучшающих разные атрибуты игрока, потому как на рынке они стоят довольно-таки прилично. Таких арен две, на первую допускаются игроки до пятнадцатого уровня, а на вторую - более старшие и умудренные опытом, хотя этот опыт облетает, как шелуха, после пары-тройки выступлений PvP.

Опыт боев против других игроков получаешь просто неоценимый, даром, что тебя в первое время мочат, как котенка. Но потом втягиваешься, и все потихоньку встает на свои места. Только вот у таких арен есть два минуса. Первый - маленькая группа, всего четыре человека. Второе - совершенно случайный выбор напарников. Таким образом, группа, в которую ты можешь попасть, имеет все шансы оказаться без лекаря или же без танка. Несчастье, если ваш враг подобран более удачно, тогда вы все трупы.

Карты для боев бывают разными. На одних достаточно просто уничтожить противника, на других вы должны за определенный промежуток времени завалить как можно больше соперников, причем умершие оживают в специально отведенных для этого местах.

А это, стало быть, и есть ихний главный дварф-папа



Эх, жду не дождусь того момента, когда можно будет ввязаться в битву титанов и хотя бы одной рукой уцепиться за Top 1000. Гильдий-то уже набралось на вагон и маленькую тележку, плодятся прямо как грибы после дождя. Я тоже не удержался, так что Navi Dragons уже присутствует и в Guild Wars, у меня есть клевый плащ с эмблемой-драконом, осталось только гильд-холл завести.

Хочется большего? Съешь меня!

Кстати, помните, я говорил о том, что контент игры будут менять прямо на ходу? Вот вам пример. Где-то в середине долгого пути к совершенству (примерно уровень пятнадцатый) недалеко от побережья раскинулся некий городок. А в окрестностях его водятся драконы, с которых падает оч-ч-чень неплохой дроп - оружие с дополнительными атрибутами, в том числе и топовое. И народ весьма активно там фармил, забыв о квестах. Ну так вот, в один прекрасный день было обнаружено, что на месте портала теперь находятся массивные ворота, выйти за которые могут только те, кто выполняет квест. А поскольку квесты в игре не повторяются, то, увы и ах!.. Вы не сможете больше потешить свое самолюбие крутым мечом. И все это было сделано буквально за один день. Впечатляет.

Надеюсь, что у меня еще будет возможность перетасовать свои атрибуты, ведь впереди еще много квестов, а на горизонте уже алеет первый адд-он к Guild Wars, ролики уже бродят по Сети. Те, кто не захочет тратить на него деньги, ничуть не пострадают, так, во всяком случае, заявляют разработчики. Арены будут доступны для всех, независимо от версии игры. Только вот, где гарантия того, что там не появятся новые скиллы или оружие покруче? Или левелкап поднимут. Нет такой гарантии, вот и будет народ тратить честным трудом заработанные деньги на еще одну коробочку, а потом еще одну... И не будет этому конца, потому как гильдии воевать не перестанут.

Азеротские хроники 3

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Где можно в Интернете познакомиться
с Норвежкой или Шведкой? На каком сайте?
Но так чтобы точно и чтобы не платить за услуги?
Напишите какой-нибудь обзорчик,
может я не один такой! Ну конечно делайте,
как хотите, я не в праве советовать,
но зато в праве просить!
Маxx, наш читатель

Часто приходится слышать достаточно пренебрежительные реплики по отношению к ролеплеингу со стороны "массовых игроков" в WoW. Дескать, что за бред, себя с каким-то орком или эльфом отождествлять, лучше бы качался шустрее, за неделю на шестидесятом уровне был бы... Не спорю, игра ради прокачки - тоже вариант (куда более популярный, надо сказать), и я далек от осуждения тех, кто в MMORPG видит только расширенный вариант тимплея, а общение с другими игроками ведет по тем же правилам, что и разговор в обычной жизни. Но после трех месяцев на RP-сервере я могу воспользоваться правом своего мнения не совпадать с мнением редакции и честно сказать, что правильный ролеплеинг в WoW является ничуть не меньшим источником позитивных эмоций, чем RvR в Dark Age of Camelot или обилие эльфийской натуры в Lineage II.

Друзья приносят поздравления

Узы Гименея

Как и обещалось в предыдущем номере, Бонарт женился на своей бывшей рабыне Калисто, что стало главным (но отнюдь не единственным) событием в жизни моего персонажа за минувший месяц. За неделю до назначенного дня у тейлора было заказано White Wedding Dress (по такому случаю всего за два злотых вместо обычных пяти-шести) и разосланы приглашения. Среди званых гостей были только близкие друзья, в основном со стороны жениха (Калисто хотела прикола ради пригласить своего предыдущего хозяина, но найти его не оказалось возможным, поэтому пришлось ограничиться подругой-гномихой из гильдии Twilight Order). Церемония бракосочетания прошла в Храме Луны на территории эльфийской столицы. Приглашенная жрица Ferwyn выступила с длинной речью и после непременных "согласны ли вы?" благополучно объявила Бонарта с Калисто мужем и женой. Последовали аплодисменты, фейерверки (как магические, так и обычные, купленные по рублю за штуку) и подарки. Среди презентов оказалось пять бочек крепкого бурбона (Jug of Bourbon), две механические белки, два букета белых роз, рубашка Swashbuckler's Shirt для невесты и энчант +50 Armor на плащ жениха, а также пятнадцать золотых в семейный бюджет.

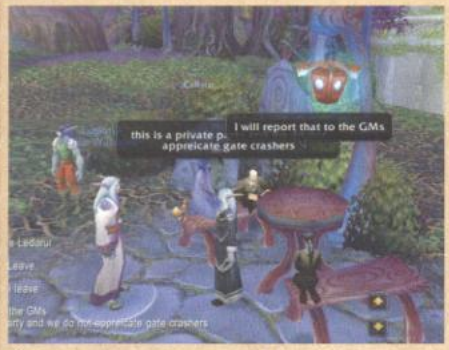
После официальной части процессия двинулась к заранее облюбованному для пикника местечку у входа на Warrior's Terrace, причем по дороге, как и полагается, прибился "веселый нищий" в лице жутко нахального нуба. Предложенным подаянием он не удовлетворился и продолжал клянчить, поэтому пришлось единственный раз за вечер прибегнуть к out-of-character talk и пригрозить GMом. Попрошайку как ветром сдуло. Спустя некоторое время выпивка кончилась, и оба присутствующих друида побежали покупать еще. Бонарт же попал в щекотливую ситуацию, когда "ошибся целью" и вместо Калисто обнял (эмоут /hug) одну из приглашенных дам, в результате чего получил пощечину от невесты и пару многозначительных намеков от гос-

Собственно, моя невеста

"Согласны ли вы?"

"Коли согласны, объявляю вас мужем и женой!"

Мужики, вы чего? Я стриптиз не заказывал, тем более в вашем исполнении...



От настойчивого попрошайки удалось отвязаться, только пригрозив гневом GMa

Свадебная процессия отправляется из ЗАГСа на застолье

тьи. Пришлось срочно заглаживать вину под возгласы бонартовой знакомой Gvinnblade: "Gor'ko! Gor'ko!" (как она объяснила окружающим, эта такая древняя эльфийская традиция). Кстати, чуть позже Гвинн попала в еще более щекотливую ситуацию. Один из вернувшихся друидов (которые по пути вылакали все купленное спиртное), Tinindil, начал ее активно домогаться и, явно находясь под впечатлением, приглашал за себя замуж. Напоминаю, Gvinnblade в реале - игрок мужского пола... В общем, не знаю, как он вывернулся, но от своих матримониальных планов Тин сравнительно быстро отказался и с горя подбил второго друида на оригинальную выходку - оба в дупель пьяных защитника Природы полезли танцевать на столе в одних плавках, чем привели невесту в шок, а прочих дам - в восторг. В общем, застолье, да и все остальное тоже, прошло, как полагается.

Медовый месяц молодожены провели на редкость романтично - в путешествиях по обоим континентам, зачистках донжонов и совместном выполнении квестов. Вообще, два rogue, пусть и с разницей в уровнях (не такой уж и большой, кстати, Калисто качалась очень резво и на данный момент почти догнала супруга), представляют собой весьма грозную связку - пусть в защите не ахти, но урон наносят сумасшедший. Кроме того, супружеская взаимопомощь и взаимовыручка проявлялась и в мирное время: Калисто делилась с мужем добытым металлом для инженерных нужд (да-да, Бонарт взял себе Engineering вместо Leatherworking, но об этом чуть позже), а тот, в свою очередь, конструировавл для нее зеленые и синие вещицы на дисэнчант. Впрочем, семейные отношения не выродились в банальное взаимовыгодное сотрудничество двух игроков. Шел полноценный отыгрыш ролей с обеих сторон, причем весьма креативный. Настолько креативный, что через восемь с половиной месяцев в семье ожидается пополнение. Как мы воплотим это технически, еще не решили, но сам факт...

Ура!!!

Кстати, Калисто в реальной жизни оказалась милой шведской девушкой с программистским образованием и довольно оригинальным спектром интересов (например, она играет в настольный Warhammer, где отдает предпочтение расе темных эльфов). За полтора месяца знакомства отношения у нас сложились вполне теплые, как в рамках ролей, так и вне оных. Еще одно опровержения байки о том, что от онлайновых игр якобы один вред личной жизни...

О пользе инженерного дела

Как уже говорилось выше, Бонарт бросил ставшую практически бесполезной Leatherworking и переквалифицировался в инженера. Главное отличие этой профессии от всех остальных - с ее помощью невозможно заработать деньги (точ-

Механическая овца-камикадзе

Единственный выживший тролль из ордынского рейда успел вовремя выйти из PvP

нее, возможно, но расходы все равно будут больше), подавляющее большинство изготовляемых предметов недоступно простым смертным. Их может использовать либо сам создатель, либо инженер одного с ним уровня и выше. Но чтобы инженер у инженера покупал - где это видано? Правильно, нигде. Так что служитель отвертки и гаечного ключа работает только на себя, любимого. Причем денежные затраты весьма ощутимы. Даже при наличии металлодобывающей супруги в иной день на ингредиенты уходило до десяти-пятнадцати золотых, зато скилл с нуля до 270 удалось поднять в рекордно короткие сроки. Сразу скажу - оно того стоит. Особые способности, которые дают изготовляемые инженером предметы, невозможно получить с помощью какой бы то ни было другой профессии, и они полезны практически для любого класса.

Во-первых, у инженера всегда должна быть полная сумка гранат (штук 10-15, как минимум). Урон они наносят небольшой, зато бьют по площадям (AoE damage) и парализуют врагов на непродолжительное время. Когда наседает толпа относительно слабых мобов, лучший выход - метнуть гранату под ноги (дружественные цели и сам игрок от взрыва не страдают). Во-вторых, инженер может отвлекать мобов от своей персоны при помощи разнообразных чудес робототехники (от простого манекена Targeting Dummy до весьма боеспособных зверушек вроде Mechanical Dragonling или Gnomish Battle Chicken). В-третьих, он способен изготовлять винтовки разных видов (вплоть до фиолетового эпика Core Marksman Rifle), прицелы и патроны к ним (продажа и того, и другого, и третьего - едва ли не единственный источник заработка от этой профессии). В-четвертых, он всегда имеет преимущество в PvP за счет Discombobulator Ray (спешивает и замедляет врага, при это еще и превращает его в прокаженного гнома), Arcane Bomb (ночной кошмар кастеров, сносит до 1125 маны, до 550 здоровья, накладывает Silence на 3 сек., да еще и действует по площадям) и Gnomish Death Ray (сначала высасывает часть здоровья у самого инженера, но затем сносит у цели до четырех тысяч хитов, игнорируя при этом броню).

"Кто здесь маленьких обижает?"

У инженера есть полезные вещицы и на прочие случаи жизни: Parachute Cloak защитит от падения с высоты, разнообразные Reflector'ы отражают заклинания соответствующей школы, Deepdive Helmet дает возможность неограниченно долго плавать под водой, Goblin Jumper Cables позволяет воскрешать других игроков... Впрочем, чтобы жизнь медом не казалась, многие девайсы нестабильны: порой они либо не срабатывают вовсе, либо наносят вред своему владельцу. Например, Gnomish Net-o-matic Projector может запутать сетью не врага, а самого инженера, тот же Goblin Jumper Cables действует в лучшем случае один раз из десяти (причем перезарядка в любом случае составляет полчаса), а Gnomish Shrink Ray может не уменьшить, а увеличить врага.

С поиском новых чертежей проблем, как правило, не возникает. Все можно купить либо у тренера, либо на аукционе. Но есть исключения. Так, для получения знаний о создании Discombobulator Ray нужно найти в инстансе Gnomeregan карточку Delta Access Card (хотя лично я купил ее на аукционе) и использовать ее на машине Matrix

Только что спас Красавицу от Чудовища, как и полагается...

Фонтаны не хуже, чем в Петергофе

Punchograph 3005-D в том же инстансе, неподалеку от босса. О том, как сделать Flash Bomb, можно узнать у гоблина в Badlands после выполнения квеста Pearl Diving (причем первый экземпляр бомбы он выдает бесплатно). А у другого гоблина в Gadgetzan можно по достижению 260 очков в Engineering бесплатно получить чертежи Ultrasafe Teleporter: Gadgetzan. Очень полезная вещица, позволяет моментально телепортироваться в вышеупомянутый город хоть с другого края света (хотя иногда срабатывает кривенько и скидывает владельца с большой высоты, что чревато летальным исходом). У меня сейчас Hearthstone зарегистрирован в Ironforge, и для путешествия на другой континент мне больше не приходится тратить по десять минут, пользуясь местным общественным транспортом. Хоп - и готово.

Кстати, инженерные чертежи высоких уровней иногда принадлежат к одной из двух школ: Gnomish Engineering или Goblin Engineering. Я выбрал гномий вариант: и до сих пор не разочаровался - боевой цыпленок, уменьшатель и термоядерный Gnomish Death Ray себя вполне оправдали. Ничего столь же привлекательного у гоблинов не обнаружилось. Кстати, приверженцам гоблинской школы не разрешается собирать вышеупомянутый Ultrasafe Teleporter: Gadgetzan, они получают аналогичную штуку, но для Everlook (что, имхо, не так хорошо). Между прочим, пользование услугами тренера одной из школ стоит денег (два золотых в неделю, хотя я выучил все, что можно, за четыре дня), причем с каждым взносом игрок получает подарок - несколько гранат или даже чертежи для изготовления уникального механического пета.

Вообще, быть инженером - весело. Когда огромный босс инстанса превращается в крохотного гнома-мутанта под действием Discombobulator Ray, после чего еще уменьшается с помощью "шринкера", а затем на него нападает заводной цыпленок... Заряд позитивных эмоций и игроку, и всей группе обеспечен.

В завершение темы - немножко об остальных профессиях. Как я и предполагал, Enchanting (основная профессия моей виртуальной супруги) - занятие хоть и престижное, но не очень выгодное. "Рыночные" цены на энчанты заведомо занижены и не покрывают стоимости расходов, к тому же продажа всегда осуществляется "с рук". На это, понятно, требуется время, которое можно было бы потратить на прокачку. С другой стороны, на отсутствие клиентуры жаловаться не приходится. Заколдованное оружие считается непременным атрибутом "крутого игрока" (или избытка денег), так что всегда находятся желающие выкладывать баснословные суммы за энчанты, которые сами по себе не дают особенно значимых преимуществ (сменить оружие на более мощное, как правило, выходит дешевле). Кстати, столь нелюбимые большинством игроков профессии Fishing и Cooking как раз-то способны приносить неплохую прибыль. Рыбка Stonescale Eel уходит с аукциона где-то по пятьдесят серебреников за штуку (и это минимум, на других серверах - и по золотому, и даже больше). С кушаньем Savory Deviate Delight еще интереснее: оно превращает игрока в какую-нибудь существо (от слизняка до пирата), либо обращает его в бегство, либо убивает на месте (впрочем,

Верховная инквизиторша из Scarlet Monastery одета слишком уж легкомысленно для своего сана

Людские девушки ничуть не отстают от эльфюшек по вольности поведения

Масштабное побоище в Zul'Farrak

Улей силитидов неуловимо напоминает здания зергов

Noggerfogger Elixir, который можно за копейки покупать в Gadgetzan после выполнения пары местных квестов, приводит к не менее интересным результатам). Любители экзотики стабильно платят за одну порцию Savory Deviate Delight (5 штук) по два золотых, а рецепт для его приготовления (который очень редко выпадает с мобов в Barrens) уходит с аукциона не меньше чем за пятьдесят желтых монеток. Хотя, на самом деле, все это суета сует. В любом случае, основной источник дохода - продажа лута и материалов, а также спекуляция рецептами "ограниченного тиража", найденными у дальних вендоров (купил за два золотых, продал на аукционе за три-четыре).

Финишная прямая

До 60 уровня Бонарту осталось совсем немного. Так что самое интересное только начинается, а именно: рейды в финальные донжоны (Dire Maul, Stratholme, Blackrock Depths, Blackrock Spire, в перспективе - Onyxia's Lair с Blackwing's Lair, а то и Molten Core), собирание набора endgame-брони (для rogue это Shadowcraft Armor, дающий огромные бонусы к критическим ударам) и, возможно, накопление средств для приобретения элитной лошадки. В PvP я участвовал сравнительно мало. Несколько раз вступал в рейды на вражеские территории, ходил, разумеется, и на Battlegrounds. Там было довольно весело, но картина несколько портилась полным отсутствием координации среди игроков (все заботились только о наборе honor для себя) и не слишком высокой эффективностью разбойника в условиях тотального превосходства кастеров, о чем писал Кшаду месяц назад. Впрочем, одного мертвячьего мага я, помнится, гонял по всему Warsong Gulch, заработав на бедняге фрагов пять. Потом халява кончилась - на Battlegrounds стали образовываться пяти-шестичасовые очереди, а кончилось все тем, что ордынцы (которых на Earthen Ring было всего около 30% от всех играющих) стали бойкотировать эти мероприятия. Из принципа, видимо.

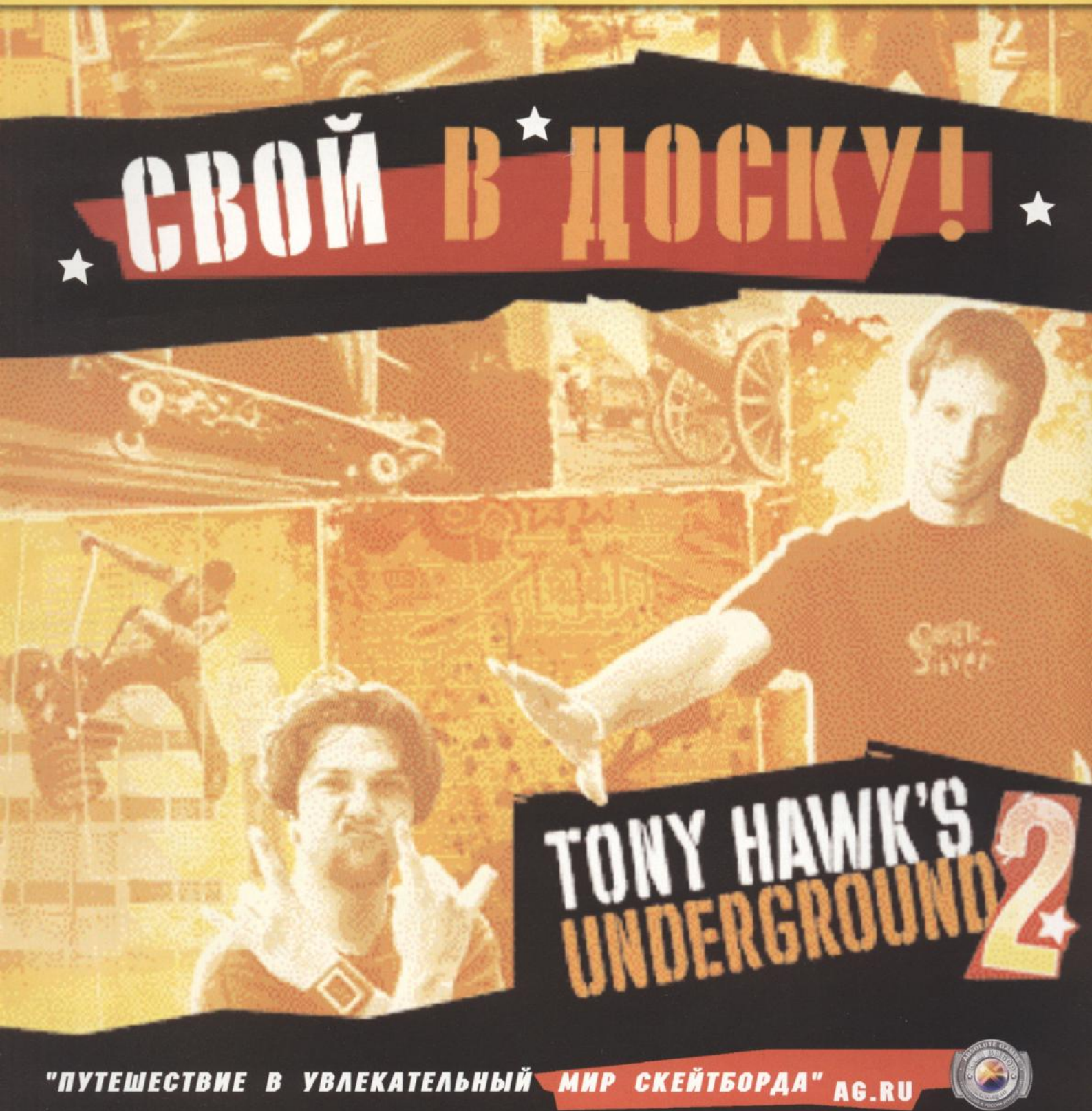
Пока писались эти строки, вышел свеженький патч 1.6.0. Нововведений в нем - вагон и маленькая тележка. Во-первых, высокоуровневый инстанс Blackwing's Lair. Это логово сынка черного дракона Deathwing'a из Warcraft II. Помимо собственно Blackwing'a, там обитает немало новых монстров, например, рабы-гоблины или человекообразные драконы-мутанты (не путать с Dragon Spawn'ами). Также ожидается открытие ярмарки Darkmoon Faire, где можно будет поглазеть на разные диковины и прикупить экзотических вещиц, а также собрать найденные в игре Darkmoon-карты в колоду, дающую какие-то очень хорошие бонусы. На момент выхода журнала Darkmoon Faire уже наверняка откроется, но пока о ней ни слуху, ни духу. Зато вышеупомянутые карты в игре уже есть, сам видел.

Среди прочих значимых изменений в новом патче - переделанные наборы талантов у воина и варлока. Кроме того, в столицы добавили неписей, которые осуществляют моментальную регистрацию в очереди на Battlegrounds, так что больше не нужно таскаться за тридевять земель, чтобы просто застолбить место. А вот многие баги так и не были исправлены. Например, квест The Writhing Deep из Feralas становится недоступным для любого игрока, после того, как кто-нибудь хоть раз его провалит. И так до перезагрузки сервера. Причем квест более чем привлекательный, за него дают 10,000 очков опыта и неплохой кинжал. Увы, лично мне его ни разу не удавалось взять по причине вышеописанного бага, которому скоро уже год будет...

Кстати, что касается филиала Navigator Dragons в WoW. Бонарт уже вряд ли выйдет из Blackfist Brotherhood (что было бы просто невежливо, с тамошними обитателями у него сложились очень хорошие отношения), однако персонаж Tihiy не столь давно проинформировал меня о желании сформировать Navigator Dragons на основе своего клана. Нужны единомышленники. Если все пройдет успешно, остальные альянсовские персонажи с моего эккаунта (недавно начал прокачивать людского мага) займут свое место в Navigator Dragons. Напоминаю, дело происходит на RP-сервере Earthen Ring. До новых встреч, и легкой экспы!

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU

Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры

ФИРМА «1С» ACTIVISION activision.com NEVERSOFT BEENOX BINK VIDEO gamespy DOLBY DIGITAL Отлично работает с... intel inside pentium 4

© 2005 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной маркой, THUG является торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Tony Hawk является зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Beenox, Inc. GameSpy и слоган «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Dolby и символ двойного D являются торговыми марками Dolby Laboratories. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
Intel, Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ.
Bros.

Мегаклава от аксакала Рунета

Артемий Лебедев на сей раз поразил не только Россию, но и дальнее забугорье новым проектом своей дизайнерской студии. Обильное слюноотделение господ журналистов вылилось в десятки статей на сайтах всего мира. Готовьтесь любить и жаловать: клавиатура Optimus.

Разумеется простая (да даже и навороченная) тетя Клава не вызвала бы такого фурора. Но тут глазам потрясенной публики представили нечто особое, после чего Logitech DiNova (не говоря об остальных клавиатурах) остается только застрелиться от чувства неполноценности. Начнем с главной убойной фишки: каждая кнопка (стандартная раскладка + блок из 11 дополнительных клавиш слева) включает в себя цветной OLED-дисплей, отображающий текущую функцию кнопки в зависимости от раскладки и запущенного приложения.

Работаете в Photoshop? Получите на кнопках картинки тех инструментов, которым они соответствуют.

Рубитесь в Quake? Понятные пиктограммы объяснят назначение клавиш. Сменили язык ввода? Будут отображаться только символы выбранного языка (в зависимости от нажатия Shift - либо строчные, либо заглавные).

Разумеется, функции кнопок можно запрограммировать и самому для любого приложения. Также возможны и анимированные картинки на клавишах.

Запуск новинки в серию при благоприятных обстоятельствах ожидается в 2006 году. По словам авторов, обойдется это чудо дешевле хорошего мобильного телефона. Надеемся, что в Art. Lebedev Studio под "хорошим телефоном" подразумевали что-нибудь попроще, чем Vertu. - ***Д.В.***

ATI - Radeon X800GT

GeForce 6600GT, подвиньтесь пожалуйста!

Похоже, для долгого бессменного лидера видеокарт средней ценовой категории наступят не самые легкие времена, когда выйдет в свет новинка от ATI - Radeon X800GT (да-да, ATI приняла на вооружение метод NVIDIA с приданием замедленной карточке суффикса, используемого в быстрых решениях конкурента).

Характеристики будущей карточки: частота чипа 475 МГц (основан на GPU R480, используемом в X800XL), памяти - 980 МГц (DDR или DDR3), шина памяти - 256 бит. X800GT будет иметь 8 пиксельных конвейеров, а розничная цена предполагается на уровне $150 за карту с памятью 128 Мб.

Если данная неофициальная информация верна, то GeForce 6600GT придется несладко: ее большую отдачу с мегагерца частоты компенсирует удвоенная шина памяти X800GT, которая вдобавок имеет шансы на разблокировку если не всех шестнадцати, то хотя бы двенадцати конвейеров, имеющихся в чипе.

Впрочем, вряд ли далек момент, когда NVIDIA выпустит новую модель на смену 6600GT на основе седьмой серии GeForce. Так что пока о далеких перспективах X800GT рассуждать рановато. - ***Д.В.***

Грызуны без батареек размножаются

Компания A4Tech расширяет номенклатуру своих беспроводных мышей, основанных на индукционном питании. Помимо давней и уже подробно описанной нами модели NB-30 объявлены варианты NB-20, NB-35, NB-50, NB-57, NB-70, NB-90 и NB-95, отличающиеся степенью навороченности и дизайном. Наиболее интересной кажется NB-90, схожая по дизайну и функциональности с очень удачной аккумуляторной моделью A4Tech RBW-5 (основное отличие, помимо способа питания, состоит в замене двух кнопок под большой палец на второе колесико прокрутки). - ***Д.В.***

Очередной вариант "2 в 1"

Как известно, компания ASUS отказалась от выпуска своих карт на основе двух GeForce 6800GT/Ultra на одной подложке, соединенных с использованием технологии SLI. Однако Gigabyte все же рискнул выпустить серийно подобную конструкцию под названием GV-3D1-68GT (ранее фирмой уже была выпущена карта на основе пары процессоров GeForce 6600GT). Детище Gigabyte обладает не столь монструозными размерами в сравнении с не дошедшей до серии ASUS EN6800GT-Dual за счет полностью оригинальной разводки карты, не имеющей ничего общего с референсной, и лишь немного превосходит по габаритам стандартную одиночную 6800GT.

Как правило, эта карта выигрывает в скорости у одиночной GeForce 7800GTX (за исключением случаев некорректной поддержки SLI играми). Однако даже в ближайшей перспективе целесообразность покупки такого решения вызывает сомнения: завышенные поначалу цены на 7800GTX начинают падать, и вскоре по цене/производительности GV-3D1-68GT станет абсолютно непривлекательной.

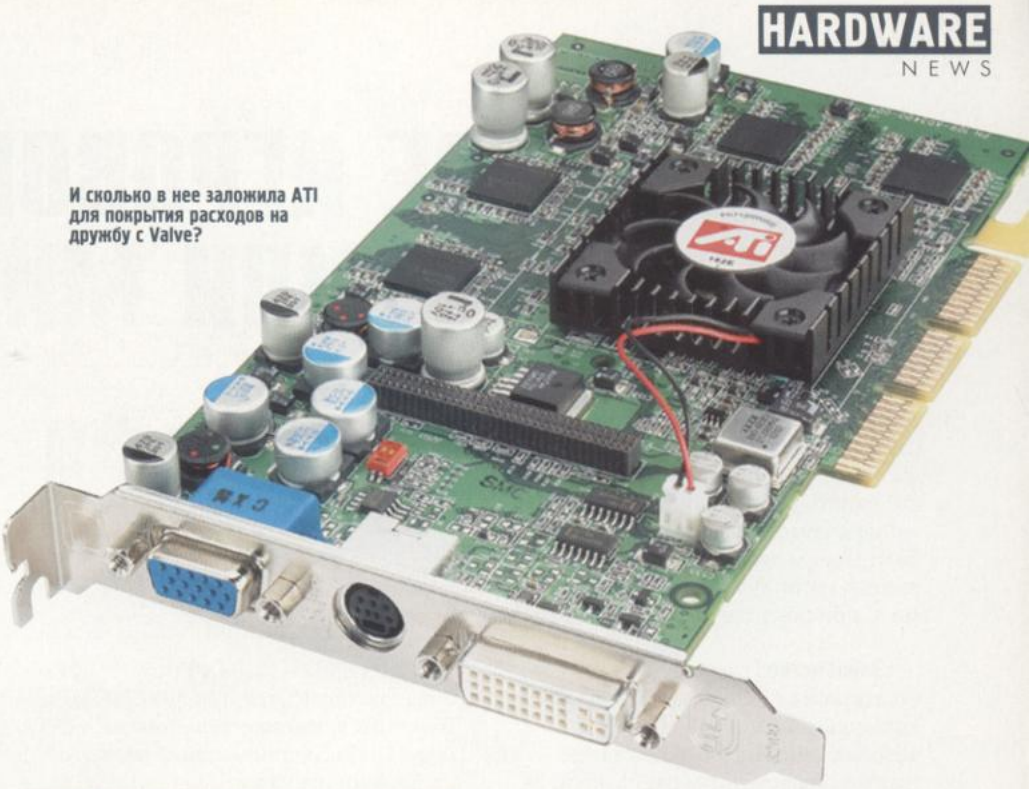
Впрочем, само создание этой карты дает хороший задел Gigabyte на ближайшее будущее: учитывая совпадение разводки по контактам чипов 6800 и 7800, не составит особого труда выпустить на основе уже отработанного решения вариант с парой GeForce 7800GTX или чуть менее мощных 7800GT на одной плате. - ***Д.В.***

У NVIDIA новый вице-президент

Ведущий производитель графических и цифровых медийных процессоров NVIDIA Corporation объявила о переменах в менеджерском штате. На должность вице-президента по разработке контента назначен Нил Тревет. В этой роли мистер Тревет будет отвечать, в том числе, за взаимодействие с независимыми разработчикам ПО, которые будут использовать графические технологии корпорации. Команда Нила сфокусирует усилия на разработке софта для множества платформ, включая консоли, мобильные телефоны, набортные навигационные системы и медицинские девайсы.

Нил Тревет вовсе не новичок в IT-индустрии. За его плечами 20 лет непорочной службы в различных компаниях. В 1985 году Тревет возглавил один из отделов Benchmark Technologies. Затем эта фирма была переименована в 3Dlabs, где герой нашего очерка с 1994 по 2005 год занимал позицию старшего вице-президента. Кроме того, последние семь лет Тревет трудился президентом Web3D Consortium - объединения компаний, занимающихся созданием открытых стандартов трехмерных интернет-технологий.

В 2001 году Нил Тревет возглавил Khronos Group, а также рабочую группу OpenGL, трудящуюся на ниве девелопинга микро-версий решений на базе этого графического стандарта (для мобильников и т.п.). Спросите, не много ли должностей для одного человека? Нет, не много - образование у мужика позволяет. Тревет имеет ученую степень в сфере электронного инжиниринга и компьютерных наук (защищался в Великобритании). - ***Bros.***



И сколько в нее заложила ATI для покрытия расходов на дружбу с Valve?

ATI выложила $8 миллионов за любовь Valve

Интересно, а вы, уважаемый читатель, относитесь к категории счастливчиков, получивших вместе со свежекупленным ATI-адаптером (Radeon 9600, 9800?) ваучер на бесплатное приобретение долгожданной HL2 задолго до выхода этого игрища? Нет? Ну что ж, все равно всем нам будет интересно, сколько хитроумная ATI выложила за право комплектования собственных retail-наборов помпезными бумаженциями от родителей Гордона Фримена. Так вот, сегодня высокие договорившиеся стороны наконец-то оповестили жадную до чужого добра общественность о финансовых условиях произошедшей сделки.

Выяснилось, что общая сумма платежей производительницы знатных видеокарт составила ни много ни мало - $8 млн. При этом $2,4 млн. пошли прямиком в карманы игроделов, $1,2 млн. были потрачены на поддержку маркетинговой компании HL2. Прочие ассигнования составили еще $4,4 млн. - ***Bros.***

Все для счастья человека играющего

Один из двух лидеров мирового процессоростроения продолжит выпуск чипов, рассчитанных исключительно на нас, игроков. Новый "камень" именуется Athlon FX-57, имеет частоту 2.8 ГГц и характеризуется урезанной "ядренностью". Наличие лишь одного ядра хитроумные разработчики объясняю тем, что многоядерные архитектуры как таковые практически не используются современными игрушками. Так что вроде как геймерам не на что особенно сетовать, тем более что FX-57 - это действительно шаг вперед по сравнению с его предшественником, чипом модели FX-55. Технологический процесс стал более тонок (90 нм), появились поддержка 533-мегагерцевой DDR-памяти и SSE3-инструкций. Впрочем, не стоит разбивать копилки. Заявленная цена процессора - $1031. Поэтому на кого, кроме настоящих игроманов, рассчитана новая железяка, решительно непонятно. - ***Bros.***

Дядька полный улыбок и тяжелых дум о работе

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

БЮДЖЕТНОЕ ИГРОВОЕ ВИДЕО - РЕАЛЬНОСТЬ ИЛИ МИФ?

Тебе повезло: ты такой, как все, -
Ты работаешь в офисе.
Группа "Ленинград"

Сегодня в смертельной схватке сойдутся представители бюджетного (до $100) сегмента видеокарт. Мы попытаемся оценить, имеют ли "железки" такого уровня право на существование в компьютере, рассчитанном на более или менее регулярные "поиграшки", или лучше все-таки сэкономить при покупке на чем-либо другом.

Знакомство

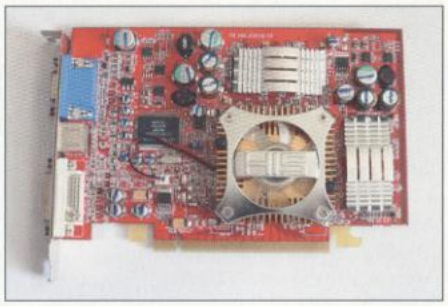
Со стороны ATI представлены следующие карты:

• Noname Radeon X300SE 64-bit 64 Мб (тактовые частоты чипа/памяти: 330/405 МГц). Скромная низкопрофильная карточка на зеленом текстолите с простеньким радиатором и одним DVI-выходом без возможности подключения второго выхода DVI или D-Sub. Простота в крайнем пределе. Цена: **$50**.

• PowerColor Radeon X300SE HyperMemory 64-bit 32 Мб (до 128 Мб за счет системной памяти, тактовые частоты: 324/594 МГц). Карточка, очень похожая на предыдущую за следующими исключениями: традиционно-красный ATI'шный текстолит, радиатор посолиднее, подключаемый выход D-Sub и два модуля памяти формата BGA вместо четырех более медленных форм-фактора TSOP. Цена: **$60**.

• GeCube X600Pro 128-bit 128 Мб (тактовые частоты: 398/594 МГц). Куда более солидная, чем предыдущие, карточка с мощным двухсторонним радиатором и активным (надо сказать, довольно шумным) вентилятором. Цена: **$95**.

• HIS Excalibur X600XT 128 Мб 128-бит (тактовые частоты: 500/756 МГц). Вершина первого поколения карт ATI под PCI-E. Внушительный радиатор на чипе, оригинальные парные радиаторы на модули памяти (формата BGA). Карты этого уровня уже вплотную приближаются к ценовой границе сегодняшнего тестирования в **$100**, а данный конкретный экземпляр стоит даже дороже и, по сути, идет вне конкурса - больше для информации.



Со стороны NVIDIA приняли участие две карты (по техническим причинам наиболее интересная 128-битная GeForce 6200 на тестирование не успела):

• Leadtek GeForce 6200TC 64-bit 64 Мб (до 256 Мб за счет системной памяти, тактовые частоты: 350/550 МГц). Карта внешне похожа на ранее тестировавшуюся Leadtek GeForce 6600. Отличия: большой пассивный радиатор вместо меньшего по размерам с вентилятором, а также меньшее число чипов памяти в TSOP-упаковке (4 вместо 8). Цена: **$55**.

ТЕСТОВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Корпус: Chieftec DX-01
Блок питания: Hiper Type-R 480 Вт (ATX 2.2)
Материнская плата: ASUS A8N-SLI Deluxe (чипсет nForce4 SLI), драйвер nForce 6.53
Процессор: Athlon 64 3200+ (2000 МГц, 512 Кб кэш L2)
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu
RAM: 2x512 Мб OCZ Gold Series DDR500 (работа в режиме DDR400, латентность 2-3-3-5, 1T)
HDD: 160 Гб Seagate Barracuda 3160827AS (SATA NCQ)
Звуковая карта: Audigy 2ZS
Оптический привод: DVD-RW Toshiba-Samsung TS-H552U
ОС: Windows XP SP2 (Rus) + все обновления
Видеодрайверы:
• ForceWare 77.72 (NVIDIA)
• Catalyst 5.7 (ATI)
Настройки видео: качество, все оптимизации включены, вертикальная синхронизация отключена

• Chaintech GeForce 6200TC 64-bit 32 Мб (до 128 Мб за счет системной памяти, тактовые частоты: 350/600 МГц). Карта похожа на предыдущую, но чипов памяти всего два, и они - в упаковке BGA. Также радиатор другого цвета и формы и текстолит подложки синий, а не зеленый. Цена: **$65**.

• XFX GeForce 6200TC 64-bit 32 Мб (до 256 Мб за счет системной памяти, тактовые частоты: 350/700 МГц). Практически точная внешняя копия X300SE от PowerColor, только радиатор и цвет текстолита другой. Цена: **$65**.

Тесты показали, что все три карты NVIDIA имеют практически равную производительность. Разница - в пределах погрешности измерений с минимальным, но стабильным отставанием карты Chaintech. Поэтому результаты этих карт сведены в общую графу итоговой таблицы "GeForce 6200TC".

Наши тесты

Как обычно, в качестве тестов были использованы 3DMark05, DOOM 3, FarCry и "Перл Харбор". Учитывая бюджетный класс тестируемых видеокарт, было решено отказаться от использования дополнительных опций повышения качества картинки (полноэкранное сглаживание и анизотропная фильтрация), а также на ступеньку снизить разрешение (вместо диапазона от 1024x768 до 1600x1200 тесты проходили в разрешениях от 800x600 до 1280x1024). Настройки же качества картинки было решено не менять, чтобы сохранить возможность более или менее адекватного сравнения с уже тестировавшимися более мощными картами, а также оценить успехи карт при работе с использованием современных шейдерных технологий, которые все шире применяются в играх.

3DMark05

Версия 1.20, настройки теста по умолчанию, разрешения 800x600, 1024x768, 1280x1024.

В этом весьма жестком для "железа" тесте карты ATI на основе X300SE, мягко говоря, сели в лужу: внезапные потери скорости в произвольный момент (как правило, еще в первом тесте) и слайд-шоу после этого. Никакие танцы с бубном не позволили им пройти весь тест до конца без проблем. Итоговый результат многочисленных прогонов не превышал 155 баллов в разрешении 800x600, в результате чего было принято решение не мучить бедняг и засчитать им "непроходимость" этого теста.

С NVIDIA TurboCache тоже не все было гладко: иногда случались необъяснимые тормоза в наиболее тяжелом втором тесте пакета. Однако все же удалось прогнать все тесты, и результаты достаточно неплохи: в "синтетике" эти карты показали себя на уровне бывшего лидера - GeForce FX 5900 (за счет слабости последнего по части вторых шейдеров).

С Radeon X600Pro/XT проблем не возникло: все тесты были пройдены гладко и без проблем с результатом примерно в полтора раза выше карт, основанных на GeForce 6200TC.

DOOM 3

Версия 1.3 (локализованная), настройки качества "Высоко", разрешения 800x600, 1024x768, 1280x1024.

Все видеокарты спокойно прошли тест без глюков и прочих неприятных неожиданностей, однако скорость младших решений обеих компаний восторгов не вызвала. GeForce 6200TC показали приемлемую производительность на границе минимального комфорта лишь в разрешении 800x600. Итоговый счетчик fps на обоих Radeon X300SE не поднялся выше отметки "24" у более быстрой карты с использованием HyperMemory, обеспечив этим "видяхам" оценку "незачет".

X600Pro показал скорость примерно на уровне карт NVIDIA, а X600XT ушел в отрыв, умудрившись превзойти минимально комфортную отметку в 30 кадров в секунду в разрешении 1024x768.

В очередной раз, правда, пришлось помянуть незлым матерным словом "дроводелов" ATI, не предусмотревших в драйвере принудительного отключения анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания (в наличии только "управляется приложением" и конкретные значения) - это пришлось править через конфигурационные файлы игры, т.к. через меню правка этих параметров не предусмотрена.

FarCry

Версия 1.31 (локализованная), максимальные настройки качества, разрешения 800x600, 1024x768, 1280x1024.

Полный провал в этом тесте случился только у 64-меговой версии X300SE: даже в 800x600 скорость катастрофически падала в помещениях со сложной геометрией (заваленные обломками комнаты в самом начале игры), а на открытой местности игра превращалась в очень медленное слайд-шоу. При повышении разрешения начинали лезть артефакты изображения: месиво вместо экрана "радара", пропадание переговорного устройства в скриптовом ролике и т.п.

Напарница этой карты с использованием HyperMemory показала приемлемый уровень скорости только в 800x600. При этом глюков и фризов, присущих предыдущей карте, отмечено не было.

Карточки от NVIDIA уверенно преодолели барьер в 30 fps в 800x600 и вплотную приблизились к нему в 1024x768, ощутимо обогнав младшие решения ATI. Но "Икс-шестисотые" не оставили им шансов, уверенно взяв разрешение 1024x768 (а X600XT покорилась и высота 1280x1024, пройденная со средней скоростью 33 кадра в секунду).

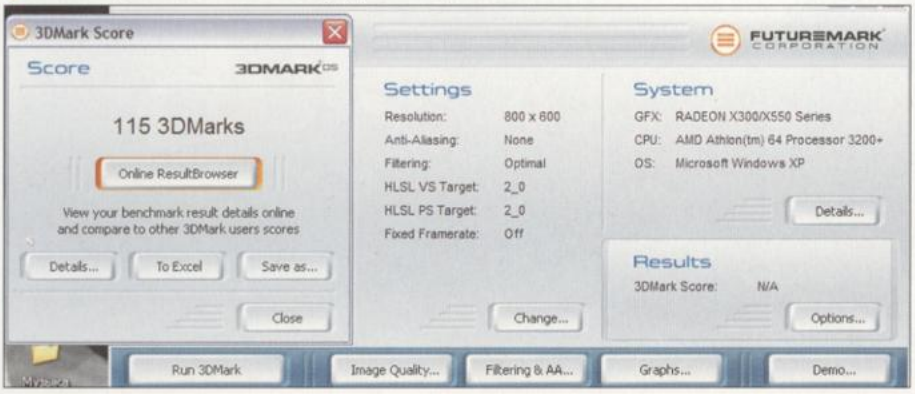
Перл Харбор

Версия 4.01, настройки качества: Water=2 (Shader Model 2.0), Forest=3, Effects=1, разрешения 800x600, 1024x768, 1280x960.

В этой игре очередной провал случился у младших представителей ATI: даже при минимальном разрешении максимальная мгновенная скорость не превосходила 5 fps, а средняя - 2 fps. При таком уровне производительности оценивать снижение скорости демонстрации слайд-шоу при повышении разрешения просто бессмысленно, поэтому в графе "Перл Харбор" итоговой таблицы напротив этих карт стоят безжалостные прочерки.

Но и GeForce 6200TC тоже похвастаться ничем не могут: 13 кадров в секунду при минимальном разрешении - не то достижение, которым стоит гордиться. Помимо этого, последние версии драйверов "радуют" глаз зрителя пропаданием части текстур при использовании вторых или третьих шейдеров, чего на прежних версиях "дров" не наблюдалось.

3DMark05 для X300SE оказался непреодолимым препятствием



Тест\карта	GeForce 6200TC	Radeon X300SE 64 Мб	Radeon X300SE HyperMemory	Radeon X600 Pro 128 Мб	Radeon X600XT 128 Мб
3DMark05					
800x600	1430	-	-	2006	2280
1024x768	1187	-	-	1660	1924
1280x1024	897	-	-	1251	1503
DOOM 3					
800x600	32	20	24	36	47
1024x768	21	13	16	23	31
1280x1024	13	8	9	14	20
FarCry					
800x600	42	14	32	52	67
1024x768	27	11	22	37	50
1280x1024	16	3	14	24	33
Перл Харбор					
800x600	13	-	-	31	36
1024x7618	11	-	-	22	27
1280x960	7	-	-	16	17

"Шестисотые" снова отпраздновали победу: свыше 30 fps в разрешении 800x600 и близкое к этому уровню значение у XT-версии в 1024x768, которое вполне можно зачесть за успех (все же насыщенность тестового ролика The Black Death куда большая, чем в типичных миссиях, а авиасимы не так требовательны к скорости, как шутеры).

Выводы

Среди сверхбюджетных решений (Radeon X300SE с использованием технологии HyperMemory и без оной, GeForce 6200TC) карты от ATI буквально провалились: Radeon X300SE 64 Мб абсолютно непригоден для любых современных игр даже в разрешении 800x600: ему не хватает ни объема памяти, ни ширины ее шины. Его собрат - Radeon X300SE 32 Мб с использованием HyperMemory - демонстрирует заметно лучшие результаты, но, тем не менее, из тестируемых приложений минимально комфортная игра возможна только в FarCry при разрешении 800x600. Диагноз тот же: для игр не пригоден.

Карточки на основе GeForce 6200TC выступили весьма достойно на фоне соперников, основанных на X300SE (вероятно, сказалась более современная архитектура чипа, представляющего собой ополовиненный по числу конвейеров GeForce 6600, тогда как решения ATI в этом сегменте основаны на переделках более старого чипа Radeon 9600). Они показали приемлемые результаты в низком разрешении, помимо FarCry, еще и в DOOM 3, а также не имели непреодолимых проблем при прогоне 3DMark05, в отличие от обеих карт X300SE. Но в просвещенном 21 веке играть в разрешении 800x600 без сглаживания и анизотропки... Поверьте, на 19" мониторе выглядит это просто ужасно.

В итоге победа NVIDIA среди сверхдешевых решений оказалась пирровой: да, ее карты быстрее непосредственных конкурентов, но для игр все равно малопригодны.

В разряде "чуть подороже" приняли участие только видеокарты ATI (как уже было сказано, полноценная GeForce 6200 с шиной 128 бит и "полным комплектом" набортной памяти не смогла вовремя добраться до нашего тестового стенда). Тут уже ситуация намного лучше: все игры легко "пошли" в 800x600, а X600XT взял рубеж играбельности и в 1024x768.

В верхнем сегменте бюджетных карт ATI засчитывается техническая победа по причине неявки соперника, но... Давайте все-таки посмотрим на цены: "видяхи" на основе X600Pro (а тем более - X600XT) уже вплотную приближаются по стоимости к начальным картам среднего сегмента GeForce 6600 и Radeon X700 (их уже можно найти в продаже по цене порядка $100), которые даже при использовании сглаживания и "анизотропки" быстрее наших сегодняшних победителей. Так что и в этом сегменте победа является пирровой: добавив пару-тройку десятков баксов, составляющих малую часть стоимости даже очень дешевого компьютера, можно получить радикальный прирост скорости и качества в играх. И даже появление обрезка GeForce 6600 - 128-битной GeForce 6200 (стоящей в среднем всего на $20 дешевле "основы") - ни на что повлиять в этом раскладе не может.

Вывод простой: самые дешевые бюджетные карты даже с натяжкой нельзя признать игровыми, а "бюджетники" классом повыше ощутимо проигрывают в скорости младшим видеокартам среднего уровня при минимальной разнице с ними в цене (а то и при большей стоимости, как в случае с HIS X600XT). В итоге ни одну из участвовавших в сегодняшнем обзоре карт порекомендовать к покупке для игрового компьютера нельзя: младшие для этой цели просто непригодны, а старшие сильно проигрывают по сочетанию "цена/производительность" начальным моделям среднего уровня. H

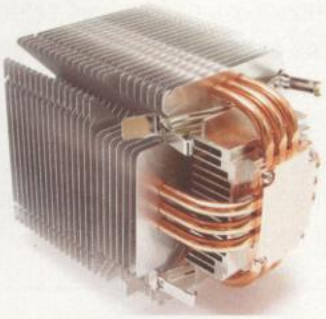
Куда более привлекательные предложения за схожие деньги: X700 и GeForce 6600

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Система охлаждения Scythe Ninja Heatpipe (SCNJ-1000)

Материал: медь (основание и тепловые трубки) и алюминий (пластины)
Вес: 665 г
Габариты: 110x 110x150 мм
Поддерживаемые разъемы: Socket 478/775/754/939/940
Цена: $50
Сайт производителя: *www.scythe-eu.com*

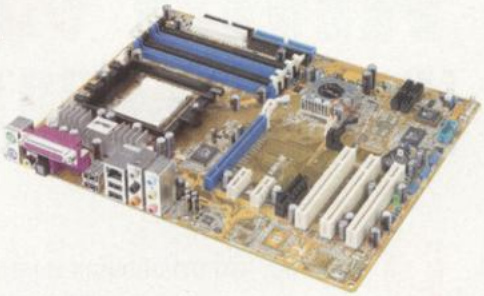


Настоящая находка для желающих получить эффективный и при этом максимально тихий процессорный кулер. Scythe Ninja Heatpipe способен охладить любые современные процессоры - и это в пассивном безвентиляторном режиме! Хотя производитель все же рекомендует устанавливать в случае использования старших моделей процессоров 120-миллиметровый вентилятор (в комплект не входит). В таком виде кулером будут довольны даже завзятые оверклокеры. Также не может не радовать почти полная "всеядность": кулер пригоден для любой современной платформы, кроме уже снятого с производства Socket 462.

Материнская плата ASUS A8N-E

Чипсет: nForce 4 Ultra
Процессорный разъем: Socket 939
Слоты памяти: 4xDDR 266/333/400 (до 4 Гб)
Слоты расширения: 1xPCI Express x16, 2xPCI Express x1, 1xPCI Express x4, 3xPCI
Дисковые интерфейсы: 4xSATA 3Гб/с (SATA II), 2xUltraDMA 133/100/66/33 (поддержка RAID0, RAID1, RAID 0+1 и JBOD между дисками SATA и PATA
Дополнительно: GigabitLAN, аудио (до 8 каналов), до 10 портов USB, аппаратный файрвол NVIDIA Active Armor
Цена: $100
Сайт производителя: *www.asus.ru*

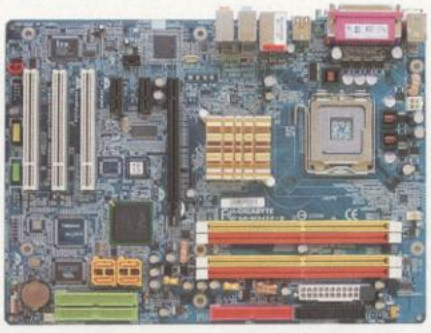
Одна из самых дешевых среди представленных на рынке плат на чипсете nForce 4 Ultra. Но в данном случае дешевая - не значит плохая. Функциональность достаточно типична для этого чипсета (за исключением отсутствия далеко не всем нужного FireWire), разгонные возможности весьма неплохи. Оптимальный выбор для сборки бюджетного компьютера на основе Athlon 64 - цена платы меньше, чем у многих решений на менее функциональных чипсетах nForce 4 и nForce 4-4x. Так же, как и все платы с разъемом Socket 939, она гарантирует совместимость с двухъядерниками Athlon 64 X2.



Нюанс: штатный чипсетный кулер (по крайней мере, на платах первой ревизии) громок и ненадежен. Настоятельно рекомендуется к замене на что-либо более приличное или как минимум - к смазке.

Материнская плата Gigabyte GA-8I945P-G

Чипсет: Intel 945P
Процессорный разъем: LGA775
Слоты памяти: 4xDDR2 400/533/667 (до 4 Гб)
Слоты расширения: 1xPCI Express x16, 2xPCI Express x1, 3xPCI
Дисковые интерфейсы: 4xSATA 3Гб/с (SATA II), 2xUDMA 133/100/66/33, 1xUDMA 100/66/33 (поддержка IDE RAID до 4 устройств, SATA RAID0, RAID1, RAID 0+1)
Дополнительно: GigabitLAN, аудио (до 8 каналов), до 8 портов USB
Цена: $110
Сайт производителя: *www.gigabyte.ru*



Самая дешевая из представленных на российском рынке материнских плат для желающих приобщиться к прелестям новой платформы Intel (в т.ч. и двухъядерным процессорам Pentium D). Дешевизна объяснена усечением функциональности: как и у вышеописанной платы ASUS, отсутствует FireWire, не реализована фирменная технология DualBIOS (дополнительная микросхема с резервной копией BIOS на случай выхода из строя основной), не распаяны дополнительные контроллеры...

Однако практически любая другая плата на этом чипсете (в т.ч. и Pro-версия этой "мамки") обойдется примерно в полтора раза дороже. Весомый аргумент.

Игровая клавиатура Zboard Gaming Keyboard

Количество кнопок: 108 основных + дополнительные
Подключение: USB (500 Кб/с - 10 Мб/с)
Комплект поставки: база клавиатуры и 2 кейсета: стандартный и игровой
Дополнительно: хаб на 2 порта USB, ПО с поддержкой ряда популярных игр, сменные кейсеты специально под популярные игры (приобретаются отдельно)
Цена: $58 (клавиатура со сменными кейсетами), $27 (дополнительные игровые кейсеты)
Сайт производителя: *www.zboard.com*

Весьма свежее и оригинальное решение, о котором мы намерены рассказать подробнее в одном из ближайших номеров. Клавиатурные раскладки (кейсеты) у этой клавиатуры, как, наверное, уже все догадались, - сменные. Стандартный кейсет аналогичен обычной клавиатуре. Но вот игровой - совсем другое дело. В первую очередь он "заточен" под экшн-игры и имеет увеличенный размер основных клавиш, которые вдобавок сгруппированы в целях повышения удобства для игрока.

Отдельно приобретаемые дополнительные кейсеты отличаются разработкой под отдельную игру и оформлены целиком в ее стиле. Носят они гордое название Limited Edition Keyset.

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

AMD vs. INTEL
ИСТОРИЯ ПРОТИВОСТОЯНИЯ

От любви до ненависти один шаг.
Пословица по теме

Известно, что отношения между фанатами продукции AMD и Intel сродни взаимной "любви" гвардейцев кардинала и мушкетеров короля. Да и между самими компаниями эти отношения сейчас ничуть не лучше. Апофеозом противостояния стал недавний антимонопольный иск AMD (о нем - чуть ниже), поданный в суд штата Делавэр 28 июня этого года в котором на сорока восьми страницах были описаны претензии компании к конкуренту. А ведь когда-то все было совсем не так. Давайте посмотрим, как же умудрились наши уважаемые производители процессоров докатиться до такой жизни.

Первая любовь и брак по расчету

Сотрудничество между двумя компаниями, ныне правящими бал на рынке процессоров, началось в 1970-х годах с подписания соглашения о кросслицензировании, после чего AMD запустила в производство клон процессора 8080A разработки Intel и впервые вышла на процессорный рынок.

В 1981 году соглашение о кросслицензировании продлевается и расширяется, а в 1982 подписывается соглашение об обмене технологиями. Последнее было фактически навязано Intel со стороны IBM, выбравшей ее процессоры 80286 для своей новой перспективной платформы PC (которая до сих пор Only&Forever), но не желавшей зависеть от единственного поставщика, который мог бы начать диктовать свои условия. Компания могла лишь самостоятельно выбрать будущего партнера. В итоге из возможных альтернатив (например, Motorola или Zilog) Intel выбрала именно на AMD - очевидно, не в последнюю очередь благодаря продолжительному успешному сотрудничеству.

Процессор NexGen 586

В результате AMD в том же году начинает продажи своей интерпретации "двушки" - Am286, выгодно отличавшийся от оригинала наличием эмуляции EMS и способностью выхода из "защищенного" режима (в остальном "камни" были полностью идентичны).

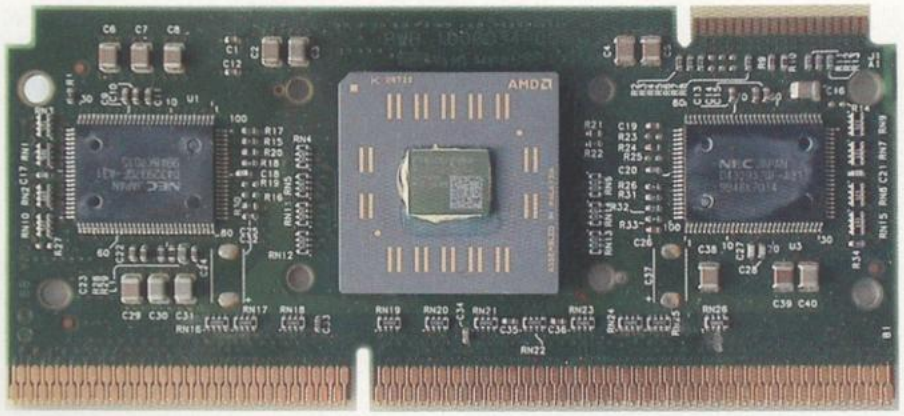
Но выгоды от сотрудничества с IBM были слишком большими. Именно они положили начало обострению отношений между прежде дружественными компаниями.

Самая быстрая "трешка": AMD Am386 DX/DXL-40

В свое время Pentium был вне конкуренции

Развод и девичья фамилия, или Война клонов

Серьезные проблемы в отношениях начались после выпуска Intel в 1984 году процессора 80386. Согласно условиям соглашения об обмене технологиями, Intel была обязана передать AMD полную документацию по новому процессору, но вплоть до 1987 года так и не сделала этого, сперва затягивая передачу информации, а в конце концов - прямо отказав своему партнеру. После этого AMD подала иск в арбитражный суд. В ответ Intel разорвала соглашение от 1982 года, что ей не помогло: победа в суде оказалась за AMD. Из-за рассмотрения двух апелляций от Intel и одной от AMD (предпоследняя инстанция не признала правомерность требований истца) окончательное решение было принято лишь в 1991 году. В соответствии с вердиктом, вынесенным Верховным судом Калифорнии, Intel выплатила AMD в качестве компенсации $1 млрд. Сразу после этого AMD запускает "трешку" в производство, причем с более высокой тактовой ча-



Athlon под Slot A

стотой, чем у Intel (до 40 Мгц против 33 МГц). Но еще до окончательного разрешения дела AMD начинает выпуск аналога математического сопроцессора Intel 80287.

Сама же Intel, возмутившись такими действиями конкурента, беспардонно использующего ее разработки (микрокод как 80287, так и 80386 в исполнении AMD до последнего бита копировал оригиналы Intel, хотя схема самих процессоров несколько отличалась от "родной"), подает на AMD в суд. У AMD был единственный аргумент в свою защиту: Intel, нарушив соглашение 1982 года, сама предоставила ей право производить все процессоры архитектуры x86. Этот этап разборок закончился принятием двух судебных решений по искам Intel: в феврале 1992 года производство 386-х процессоров было признано законным, но в июле того же года изготовление 287-х сопроцессоров было запрещено.

Халява с использованием разрыва Intel пресловутого соглашения подходила к концу. Однако, пользуясь пока еще не до конца определенным юридическим положением (15 апреля 1993 года очередной суд принял решение, дающее AMD право на использование микрокода 80287), AMD немедленно начинает выпуск 486-х процессоров. Сначала - с использованием микрокода Intel. Затем, "на всякий пожарный" (т.к. решение уже бог знает какого по счету суда признало незаконным выпуск AMD процессоров 80386), - с применением своего собственного, в котором, однако, как позже выяснилось, около 20% линий повторяло микрокод Intel (сразу после этого курс акций AMD упал более чем на 10%).

Полностью все эти вопросы были урегулированы к началу 1995 года, когда после окончательного решения Верховного суда Калифорнии, опровергшего право AMD использовать микрокод i386, было подписано соглашение между AMD и Intel о том, что последняя разрешает бывшему партнеру производство микропроцессоров, содержащих микрокод Intel 80287, 80386 и 80486. Но уже наступила эпоха Pentium. И положение AMD оказалась незавидным, несмотря на урегулирование юридических проблем.

Гонки на выживание

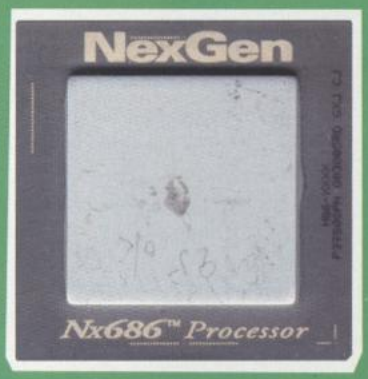
Трудность положения AMD заключалась в том, что Intel, запустив в производство легендарный Pentium, полностью сменила архитектуру: другой процессорный разъем, другая шина, скопировать которые "просто так" AMD уже не могла. В итоге процессоры, производимые AMD, оказались несовместимыми с новым стандартом. А производительность уже набравших силу новых "камней" Intel не оставляла конкурентам шансов.

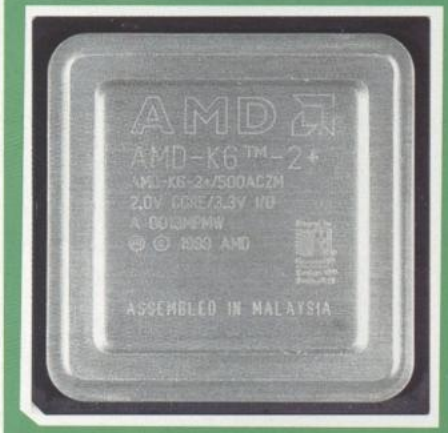
Поэтому AMD была вынуждена срочно искать выход из ситуации и разрабатывать решения, способные составить конкуренцию процессорам Intel. На первое время решением стало лицензирование AMD у фирмы NexGen процессора Nx586, пошедшего в серию под названием Am5x86. Единственное отличие этого процессора от старого доброго 486-го состояло в наличии кэша с обратной записью и несколько большим запасом по частоте (вплоть до 133 МГц, тогда как у 486-х "камней" частота не превышала 100 МГц).

Такой ход позволил AMD кое-как продержаться до выхода своего первого процессора K5, пошедшего в продажу в конце первого квартала 1996 года. Этот процессор (как и последующий K6) также являлся разработкой NexGen, к тому моменту уже купленной AMD. За приобретение фирмы-разработчика пришлось отдать $850 млн. - неподъемные для компании в обычных условиях средства. Вряд ли бы удалось "потянуть" такую покупку, не будь у AMD отсуженного у Intel гигабакса.

Однако K5 был временным и весьма "сырым" решением. Несмотря на ряд инновационных для своего времени технологий (одна лишь архитектура RISC86 чего стоит), процессор обладал недостатками, перекрывающими его достоинства. Низкие тактовые частоты (хотя полезная отдача на 1 МГц частоты у K5 была несколько выше), высокое тепловыделение и слабый блок FPU. Впрочем, относительно низкая цена делала его удачным выбором для недорогих систем, и со своей основной задачей - продержаться до выхода более совершенного решения - он справился.

Семейство K6 в сборе: от Nx686 до K6-III





Пиар или все-таки рейтинг?

Впервые система рейтингов была применена AMD в процессоре K5. Было понятно, что дико греющийся, не доведенный до ума процессор - не конкурент Pentium по частотам. Поэтому было введено такое понятие, как PR - Pentium Rating, который должен был означать частоту процессора Pentium, имеющего равную производительность с соответствующим по рейтингу K5. Причем первые модели семейства отрабатывали его с лихвой: модели K5 PR-75 и 90 имели именно частоту 75 и 90 МГц соответственно, будучи при этом быстрее аналогичного по частоте Pentium за счет большей полезной отдачи с одного мегагерца частоты (за исключением задач, требующих мощного FPU, - например, трехмерных игр).

Процессоры семейств K6 и Athlon маркировались реальной частотой - по этому параметру они были близки, а зачастую и превосходили Pentium II и III (так, K6-III первым взял планку 600 МГц, а Athlon - 1 ГГц).

Система рейтингов возобновилась с выходом Athlon XP, который показывал ощутимый прирост производительности в сравнении с обычным Athlon, и было решено подчеркнуть это в названии процессора. Только теперь PR расшифровывался как Performance Rating, т.е. просто рейтинг производительности. Он означал тактовую частоту гипотетического процессора Athlon на ядре Thunderbird, необходимую для достижения равной производительности с соответствующим Athlon XP.

Очередное изменение системы рейтингов состоялось после выхода процессоров Sempron (хотя официально расшифровка новой "точки отсчета" не объявлялась). Их рейтинги в сравнении с Athlon XP и Athlon 64 выглядели явно завышенными, поэтому их стали рассматривать в сравнении с частотой Celeron D от Intel. Рейтинги же процессоров Athlon после этого стали практически однозначно ассоциировать с частотой Pentium 4.

Sempron'ы под разъемы 462 и 754

Тем самым решением стал K6, появившийся в 1997 году, созданный на основе процессора Nx686 от NexGen. Разработка "камня" началась в 1988 году, и на момент выхода он был доведен куда лучше, чем предшественник (работы над K5 начались только в 1992 году, и многие недостатки процессора объяснялись именно дикой спешкой при его проектировании). На момент своего выхода он вполне мог конкурировать со старшими Pentium MMX и только что появившимися младшими Pentium II. Но борьбы на равных опять не получилось: AMD подвел устаревший техпроцесс 0,35 мкм, ограничивший частоту ранних K6 на отметке 233 МГц, тогда как Pentium II, выпускавшийся по нормам 0,25 мкм, быстро пошел в отрыв по тактовым частотам. А когда AMD перешла на этот техпроцесс, Intel уже сумела улучшить архитектуру своих PII (главным изменением, радикально сказавшимся на производительности, стала интеграция кэша L2 непосредственно в ядро процессора).

Pentium III для Slot 1

K6-2 и K6-III представляли собой варианты модернизации изначального K6 (в первую очередь - его кэш-памяти). Также они получили поддержку собственного набора оптимизирующих инструкций 3DNow! - аналога SSE от Intel. Однако разработчики программ не спешили "затачивать" свои творения под AMD, и, хотя по эффективности 3DNow! был ничем не хуже SSE, должной софтовой поддержки он не получил. В итоге семейство K6, имевшее подобно предшественнику достаточно слабый блок FPU, во многих задачах сильно уступало Pentium II/III, а из-за естественного желания AMD сделать отставание как можно меньшим за счет максимально возможного повышения частоты старшие модели частенько перегревались.

Судебные разборки между AMD и Intel в это время не велись. У первой хватало других забот (например - просто выжить). Вторую же вполне устраивала существующая ситуация безоговорочного лидерства как в финансовом, так и в техническом плане.

Но на подходе было "секретное оружие AMD" - процессор, первоначально известный под именем Argon.

Грязные танцы

В 1999 году из лабораторий AMD наконец вышло готовое к бою "вундерваффе" - процессор K7, сменивший "газообразное" имя Argon на более "мускулистое" Athlon. Новый процессор в большинстве приложений пусть и ненамного, но обходил свежий Pentium III, будучи дешевле и располагая огромным заделом по усовершенствованию (достаточно сказать, что первые K7 на ядре Pluto имели медленный внешний кэш L2). Быстрейшая на тот момент системная шина Alpha EV6 с передачей информации по двум фронтам сигнала, мощнейший блок FPU, эксклюзивный непересекающийся кэш L1 и L2... Словом, процессор произвел фурор в околокомпьютерных кругах. И тут "веселье" началось снова.

Pentium 4 под разные разъемы

Почему-то под новые процессоры добрых полгода не выходили материнские платы, несмотря на наличие разработанных чипсетов.

По утверждениям ряда бывших сотрудников компаний-производителей, объяснение такого феномена было простым: Intel обратилась к своим партнерам с не отличающимся особой тонкостью намеком: "Будете выпускать материнские платы под K7 - табачок врозь". А разрыв отношений с компанией, держащей 90% рынка, - это отнюдь не лучший шаг для любой фирмы. Всего один примечательный факт: первые материнские платы под K7, выпущенные тогда только ASUS, шли в белых коробках без каких-либо опознавательных знаков. В нормальных условиях такое оформление нового продукта от всеми уважаемой уже тогда фирмы выглядит, мягко говоря, несколько нехарактерным... Однако пример ASUS сделал свое дело, и вскоре дефицит матплат под K7 исчез: многие производители начали выпуск продукции под новую платформу.

Вскоре состоялась первая (неудачная) попытка AMD добиться признания Intel монополистом и уличить в незаконных методах конкурентной борьбы.

По скорости Pentium III и Athlon шли почти наравне: на одинаковых частотах скорость была очень близка с минимальным перевесом за процессорами AMD. В это время козырями AMD были высокая производительность при ощутимо более низкой цене, тогда как преимуществом Intel являлась лучшая отлаженность платформы (в то время чипсеты под K7 зачастую не отличались стабильностью в работе) и меньший нагрев (и, соответственно, требования по охлаждению и питанию). В итоге Pentium III и Athlon закончили карьеру на одной частотной отметке - 1400 МГц. При этом PIII еще мог повышать тактовую частоту (резервы ядра на техпроцессе 0,13 мкм позволяли), тогда как Athlon 1400 остался в народ-

Легенда разгона: младшенький из семьи Barton

ной памяти как "лидер рынка бытовых нагревательных приборов 2001 года".

Но снова начиналась новая эпоха: теперь бой вели Athlon XP, основанный на модернизированном ядре Athlon, и Pentium 4 - дитя новой архитектуры Intel NetBurst.

Империя наносит ответный удар

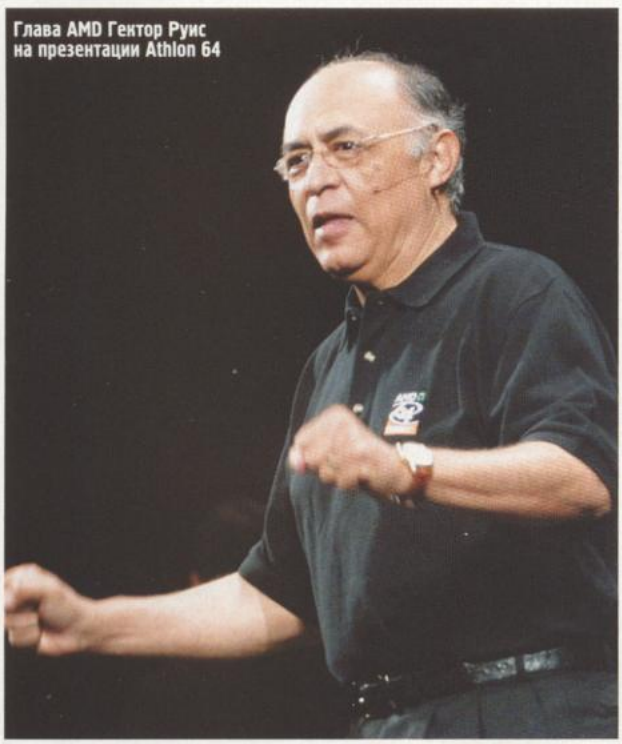
Революционный подход от Intel оказался не слишком эффективным: новый Pentium 4 на ядре Willamette явно уступал в скорости как Athlon, так и Pentium III. Но он имел одно очень важное преимущество: высокую тактовую частоту, которая для большинства неосведомленных покупателей является основным мерилом производительности. Что и было использовано на полную катушку маркетингом компании.

Помимо низкой удельной производительности, Pentium 4 при выходе в свет подложил большую свинью пользователям в плане используемой памяти: чипсеты Intel для него предполагали использование либо уже устаревшей на тот момент памяти SDRAM, либо новой и быстрой, но дико дорогой RDRAM, разработанной компанией Rambus. Конкурент же продвигал для использования со своими процессорами намного более дешевую и несильно уступающую RDRAM в скорости DDR SDRAM. Другим минусом стал быстрый переход Pentium 4 с Socket 423 на Socket 478, в результате чего первые покупатели платформы пролетели с апгрейдом.

В то время популярность продукции AMD возросла настолько, что сыграла с компанией злую шутку: спрос превысил производственные возможности, что привело к срыву поставок (этот случай аукается AMD до сих пор). В итоге, хотя в 2001 году AMD отвоевала 20,2% рынка процессоров (с прежних 5-7%!), в следующем году ее доля упала в полтора раза.

Помимо прокола AMD с поставками, роль в повышении доли Intel сыграло появление обновленного Pentium 4 на ядре Northwood (частота FSB поднялась с 400 до 533 МГц, вдвое вырос объем кэша L2, а техпроцесс "утончился" с 0,18 до 0,13 мкм) и материнских плат с поддержкой DDR. В итоге удалось догнать (а кое-где и перегнать) равнорейтинговые Athlon XP. Опять установилось шаткое техническое равновесие, но теперь чаша весов слегка склонилась в сторону Intel.

Ответным шагом AMD стал перевод процессоров на 0,13 мкм техпроцесс с последующим выходом ядра Barton, обладающего удвоенным кэшем L2 и более быстрой шиной FSB 333 МГц против прежних 266 МГц. Но уже был готов "убийца K7" - обновленный Northwood с FSB 800 МГц и поддержкой технологии виртуальной многопоточности Hyper-Threading, дававшей дополнительный прирост в ряде приложений. С младшими моделями процессоры AMD могли конкурировать за счет низкой цены, но в сегменте высокопроизводительных решений после преодоления "камнями" Intel частоты 3 ГГц "Атлоны" уже не могли за ними угнаться.


Глава AMD Гектор Руис на презентации Athlon 64

Новая надежда

Противостояние получает новый толчок с выходом в 2003 году новых "камней" AMD: сперва - серверных Opteron Socket 940, а вскоре и настольных Athlon 64 Socket 754. Также анонсируется новый перспективный Socket 939. Процессоры показывают отличную производительность в приложениях, заметно сокращая разрыв и кое-где выходя вперед даже в программах, считающихся вотчиной Intel. Недостатки в виде высокого тепловыделения и отсутствия защиты кристалла процессора, имевшиеся у Athlon XP, решены. Введены революционные решения: интегрированный в процессор контроллер памяти, набор расширений AMD64 для работы в 64-битных ОС, технология энергосбережения Cool'n'Quiet, аппаратная защита от некоторых типов вирусных атак NX-bit. Заявляется, что архитектура процессора изначально разработана с расчетом на многоядерность в будущем... Однако изначально особого ажиотажа новинки не вызвали: серверный рынок достаточно консервативен сам по себе, а многие простые покупатели предпочитали ждать выхода более совершенного Socket 939.

Удачный Northwood к тому времени уперся в частоту 3400 МГц, и Intel выпускает новую платформу на основе процессоров Prescott, изготовленных по технологии 0,09 мкм. Вопреки ожиданиям, Prescott на равной частоте в большинстве приложений проигрывал Northwood, а частота возросла не сильно, т.к. на новом техпроцессе

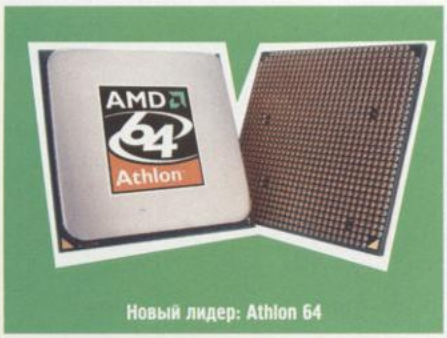
Вчера было еще рано, завтра будет уже поздно

Надо признать, что момент подачи нынешнего иска AMD был выбран крайне удачно: явное техническое лидерство в сегменте десктопных процессоров, отсутствие критических финансовых проблем, продолжающееся расследование деятельности Intel Европейской комиссией и уже доказанные злоупотребления Intel в Японии.

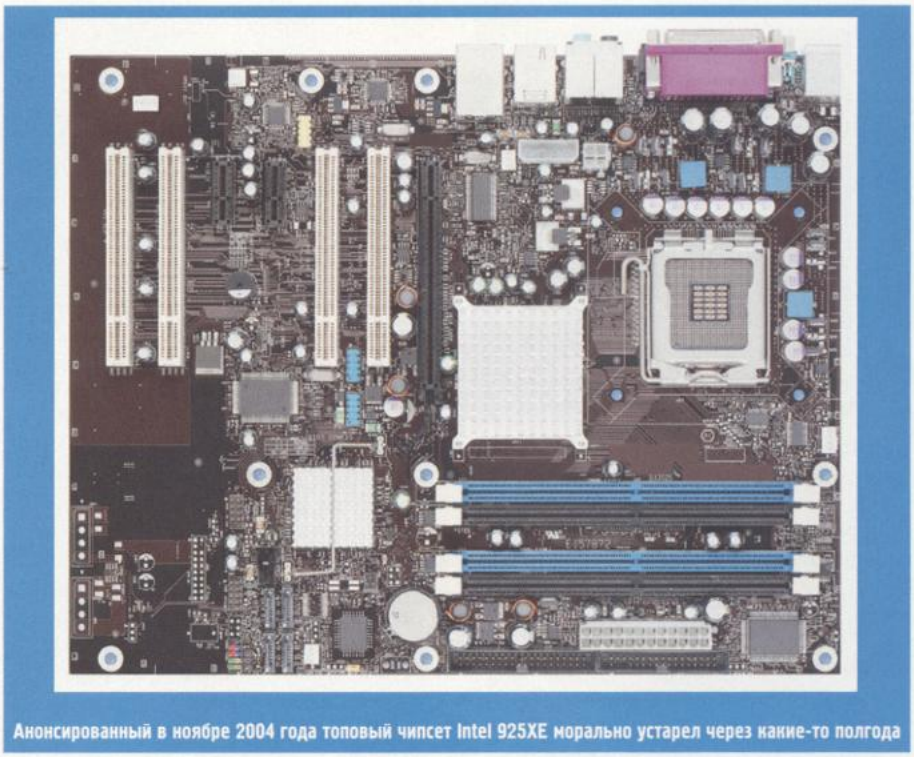
Помимо этого: бесплатная "реклама" во всех СМИ, связанная с самим фактом подачи такого иска, весьма полезная для компании, независимо от того, чем разрешится дело. В свете вступления в строй новой фабрики Fab36 и начала выпуска процессоров AMD на мощностях Chartered Semiconductor Manufacturing (планируется на начало следующего года) стоит подготовить рынок к резкому увеличению поставок процессоров AMD и ослабить давление Intel на производителей компьютеров.

Разрешится же дело, скорее всего, не ранее, чем через пару лет (если, конечно, не будет достигнуто внесудебное соглашение с Intel, возможность чего представители AMD не отрицают). Однако выгоду от процесса AMD начинает получать уже сейчас: имеется информация, что Intel разрешила своим клиентам-производителям безо всяких препятствий выпускать продукцию на основе AMD. И на главной странице сайта Fujitsu-Siemens тут же появились системы на основе Athlon 64, ранее отсутствовавшие в каталоге, хотя и выпускавшиеся серийно.

Fab36 в процессе постройки



Новый лидер: Athlon 64


Анонсированный в ноябре 2004 года топовый чипсет Intel 925XE морально устарел через какие-то полгода

не удалось побороть токи утечки и процессоры безбожно грелись. Обнаружились проблемы совместимости новых Prescott на Socket 478 со многими материнскими платами под этот разъем, т.к. их цепи питания не были рассчитаны на такую прожорливость, а новая платформа LGA775 по сути убила возможность постепенного апгрейда из-за смены стандартов. Видео PCI-E требовало новой видеокарты, не давая реальных преимуществ в скорости, а память DDR2 была дико дорогой и работала медленнее DDR из-за высокой латентности. Единственной безоговорочной удачей новой платформы можно назвать Celeron D, сильно обогнавший Celeron Northwood (отличавшийся от тормозных Celeron Willamette лишь тактовой частотой, но не архитектурой) за счет повышения частоты FSB и удвоения кэша. В целом первый блин с новой платформой Intel вышел комом и более всего напоминал бета-версию новых технологий для обкатки на пользователях за их деньги (причем весьма немалые).

И грянул гром...

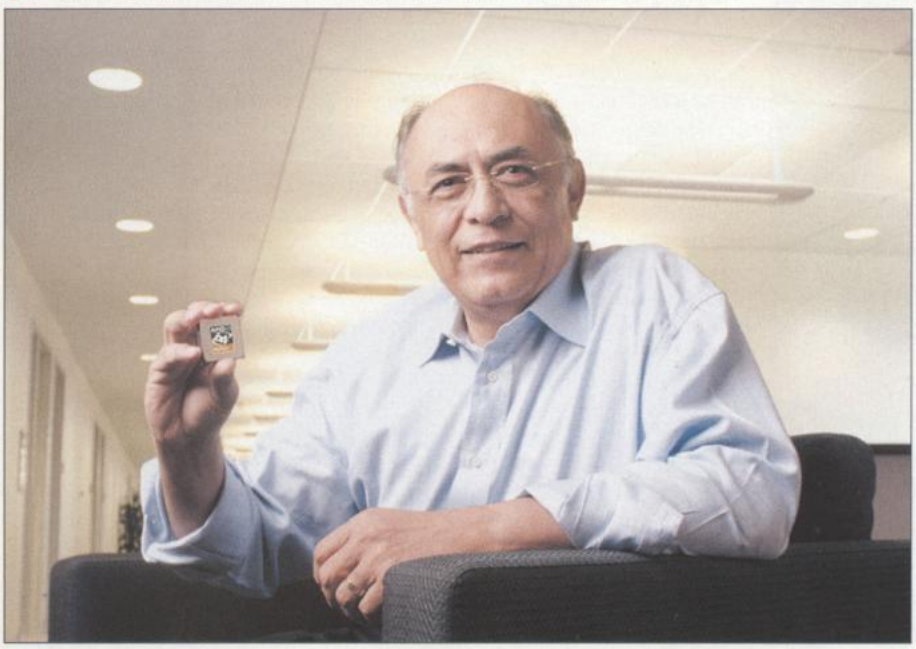
В конце 2004 года наконец стали доступны системы AMD на Socket 939, сразу обретшие популярность благодаря расширенным функциональным возможностям как процессоров, так и платформы в целом: дорогая DDR2 с сомнительными преимуществами не использовалась, выбор материнских плат с поддержкой сперва AGP, а чуть позже и PCI-E был вполне достаточным. Примерно к этому времени AMD получает большую часть рынка розничных продаж в США.

А вот действий Intel в начале 2005 года не ожидал никто: анонсированные обновленные Prescott получали практически весь спектр "прибамбасов" Athlon 64: технологии EM64T (аналог AMD64), EIST (аналог C'n'Q), XD-бит (аналог NX-бит). Это ясно говорило о том, что Intel оказалась в роли догоняющего, чего никогда не случалось ранее. Причем при работе с адресованием памяти более 4 Гб, возможной с 64-битной архитектурой, новые Prescott здорово проигрывали Athlon 64 из-за того, что у них это действие осуществлялось с помощью программной эмуляции в отличие от аппаратной поддержки у AMD.

Помимо этого, были анонсированы двухъядерные процессоры Pentium D и Pentium XE (также с поддержкой вышеуказанных фич), причем выяснилось, что существующие матплаты с ними несовместимы (все по тем же соображениям энергопотребления). Разумеется, восторга это не вызвало: ведь многие покупатели платформы на LGA775 сделали выбор в ее пользу именно в надежде на высокую перспективность при дальнейших апгрейдах.

Мимо столь перспективного направления, как двухъядерность, не прошла и AMD. Выгодным отличием

Гектор Руис: "Intel виновата в том, что наши прекрасные процессоры мало покупают!"



Пол Отеллини: "Да что вы такое говорите? У нас все по-честному!"

Пол Отеллини

ее Athlon 64 X2 стала совместимость со старыми платами на Socket 939 и более высокая производительность. На первый взгляд, цены на ее двухъядерники кажутся несопоставимо высокими, но стоит учитывать, что AMD не продвигает их в сектор мейнстрима, подобно Intel (объемы производства пока не позволяют). Фактически, младшая на настоящий момент модель 4200+ представляет собой пару Athlon 64 3500+ и общим контроллером памяти, а равный по цене Pentium D 840 (старшая модель линейки) - пару Pentium 4 3200 с отключенным Hyper-Threading. При этом A64 X2, как и его одноядерные собратья, отличается умеренным аппетитом (переход AMD на техпроцесс 0,09 мкм прошел успешнее, чем у Intel) и неплохим разгонным потенциалом, тогда как P-D предъявляет повышенные требования к системе питания, а из-за огромного тепловыделения почти не разгоняем (по крайней мере, на привычном воздушном охлаждении).

И вновь продолжается суд...

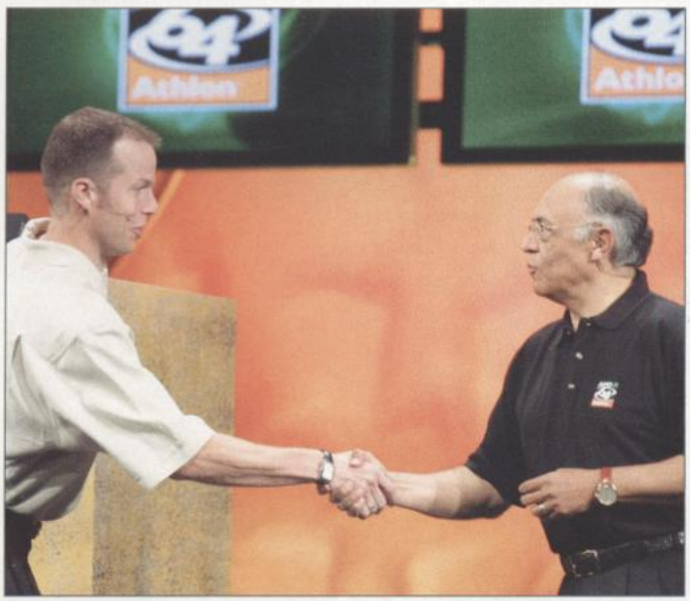
Сейчас AMD снова подала иск. В основе лежат обвинения в нечестной конкуренции: предложения эксклюзивных цен и других льгот при отказе клиента от использования в своих продуктах процессоров AMD или резком ограничении их количества, незаконное давление на партнеров, все же решивших воспользоваться продукцией конкурента (например, принуждение убирать упоминания о продуктах на основе AMD из каталога товаров и с веб-сайтов). Всего в иске фигурируют 38 компаний, по мнению AMD являющихся жертвами монопольной политики Intel.

Реакция Intel последовала достаточно быстро. 29 июня президент и главный исполнительный директор корпорации Intel Пол Отеллини сделал следующее заявление: "Intel всегда соблюдала законы тех государств, где мы работаем. Мы ведем активную, честную конкурентную борьбу с целью обеспечить оптимальные характеристики нашей продукции для потребителей. Так будет и впредь. На протяжении ряда последних лет Intel вовлекалась в подобные судебные разбирательства, где нам предъявлялись подобные обвинения. Все эти разбирательства до единого завершились вынесением решений на удовлетворительных для нас условиях. Мы выражаем четкое несогласие с утверждениями AMD и твердо убеждены в том, что, как и по всем предыдущим, по этому иску тоже будет вынесено благоприятное решение".

Однако надо признать, что глава Intel несколько покривил душой: вряд ли выплата по решению суда миллиарда долларов или недавнее решение японской Комиссии по честной торговле, признавшее вину Intel в применении незаконных методов конкурентной борьбы, можно отнести к "удовлетворительным итогам" разбирательств.

Но и многие обвинения AMD выглядят не слишком убедительно. Например, по поводу завышения Intel цен на процессоры (особенно на примере Athlon FX57, стоящего на $32 больше самого дорогого настольного "камня" Intel) или претензии в "заточке" компиляторов Intel на более медленное исполнение кода при работе на системах от AMD. Однако не будем теоретизировать, оставив решение за судом.

В любом случае, чем острее конкуренция, тем выгоднее конечному покупателю, то есть нам.



ТЕХНОЛОГИИ УЛУЧШЕНИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

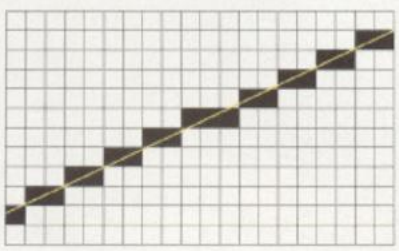
Наверное, многие не особо искушенные в принципах работы компьютерного железа игроки, читая обзоры видеокарт, задаются вопросом: "Зачем нужны все эти фильтрации и чем так приятно полноэкранное сглаживание, да и что вообще все это из себя представляет?" Попробуем в рамках нашей "ликбезовской" рубрики рассказать об этих технологиях улучшения изображения.

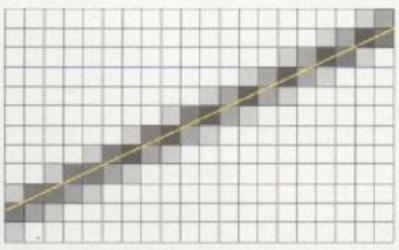
Полноэкранное сглаживание

Задачей этой функции является улучшение картинки путем устранения "эффекта лестницы" (как вариант - "зубьев пилы") на наклонных линиях. Особенно ярко этот недостаток проявляется на линиях с небольшим наклоном по горизонтали или вертикали.

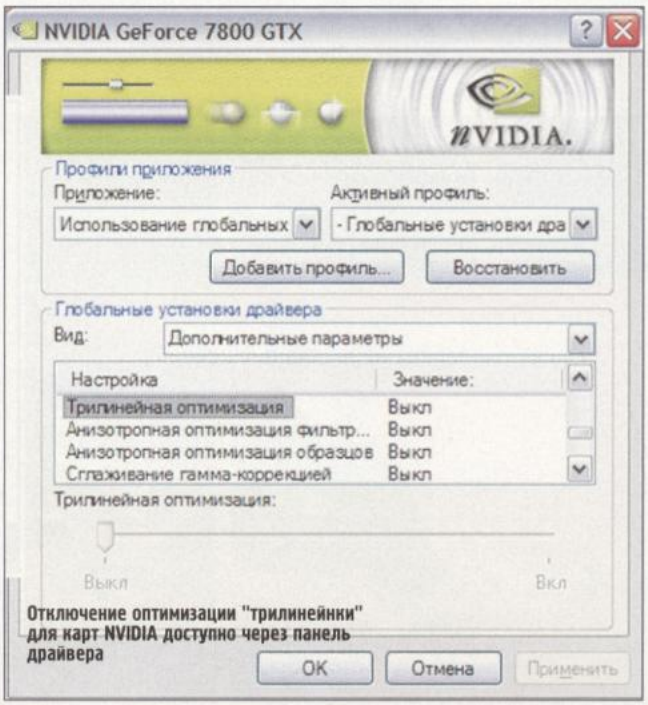
Появление их объясняется простым фактом: разрешение монитора ограничено, и при отображении наклонной линии обеспечить равномерность не удается. Часть пикселей на границе этой черты будут чуть выше идеального состояния (если бы монитор имел неограниченное разрешение), часть - чуть ниже. И на границе этих "повыше-пониже" и возникает "лесенка". Разумеется, чем ниже разрешение монитора, тем "зубастей" получается итоговое изображение.

Какие же способы борьбы нам предлагают производители видеокарт? Основных методов полноэкранного сглаживания (FSAA) имеется два: суперсемплинг (SSAA, Supersampling Antialiasing) и мультисемплинг (MSAA, Multisampling Antialiasing). Первый способ представляет собой решение проблемы "в лоб": картинка просчитывается в увеличенном разрешении (степень увеличения соответствует уровню FSAA: при FSAA=2 кадр просчитывается в увеличении 2x1 по отношению к оригинальному разрешению, при FSAA=4 - в соотношении 2x2). Т.е., например, при разрешении экрана 800x600 при SSAA=2 картинка будет просчитываться как 800x1200, а при SSAA=4 - как 1600x1200. После этого увеличенное изображение сжимается до текущего разрешения экрана. При этом цветовые переходы на границах линий смягчаются и становятся намного приятнее для взгляда игрока. Недостаток у суперсемплинга только один, но весьма существенный: очень большие потери скорости из-за многочисленных перерасчетов картинки и повышенной нагрузки на текстурную память видеокарты.





Поэтому в настоящее время применяется, как правило, метод мультисемплинга, основанный на сглаживании только границ полигонов. В итоге объем обработки снижается в разы по сравнению с SSAA и, соответственно, потери скорости ощутимо меньшие. Минусом MSAA является несколько худшее качество итоговой картинки по причине невозможности сглаживания изображения на частично прозрачных текстурах (т.к. границ полигонов на поверхности такой текстуры просто нет). Впрочем, эта проблема решена в GeForce 7800GTX путем выборочного применения SSAA для полупрозрачных полигонов.



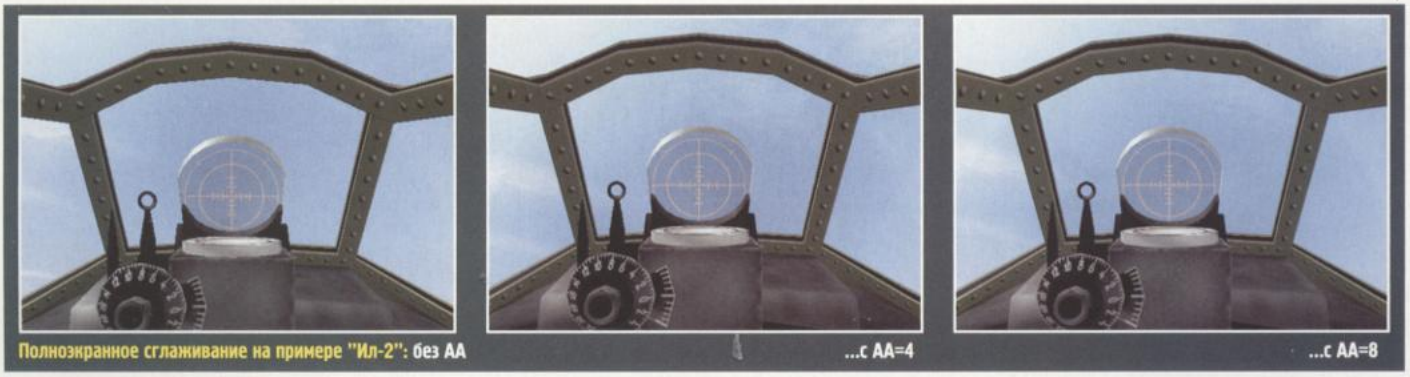
Отключение оптимизации "трилинейки" для карт NVIDIA доступно через панель драйвера

Режимы сглаживания свыше FSAA=4, как правило, достигаются за счет совмещения SSAA и MSAA или незначительного чередующегося по кадрам сдвига картинки с FSAA меньшего уровня.

На скриншотах представлены участки при взгляде из кабины в совместной установке "Перл Харбор" в режимах без FSAA, MSAA=4 и FSAA=8 (SSAA=2 + MSAA=4). На картинку без сглаживания страшно смотреть: жуткие пилообразные края, о которые боишься порезаться. С четырехкратным сглаживанием все выглядит гораздо лучше, а неровности почти не заметны. Восьмикратное сглаживание уже не дает такого рывка в качестве, но некоторые детали выглядят более гладкими.

Фильтрация текстур

Для начала рассмотрим, как формируется трехмерное изображение, которое мы видим во время игры. Простейший метод наложения текстур - point-sampling (single point-sampling, поточечная выборка). Суть его в том, что для каждого пикселя, составляющего полигон, выбирается один тексель - точка на исходной текстуре. Этот метод весьма примитивен, и в ситуации, когда пиксель (точка на итоговой картинке) больше по размерам, чем тексель, наблюдается мерцание изображения при движении (поскольку каждый раз для отображения пикселя выбирается лишь одна точка на текстуре, которая может отличаться по цвету от других текселей того же пикселя). В случае же близкого расположения текстуры к игроку наблюдается блочность (она же - "пикселястость") изображения. Для борьбы с мерцанием картинки (а заодно и для экономии ресурсов графического адаптера) используется MIP-mapping, в основе которого лежит использование одних и тех же текстур разного разрешения в зависимости от расстояния до объекта: чем дальше - тем меньше разрешение. Это позволяет избе-



Полноэкранное сглаживание на примере "Ил-2": без AA ...с AA=4 ...с AA=8

жать первопричины мерцания: наложения нескольких текселей на один пиксель. Каждая подобная смена размера текстуры в зависимости от ее удаленности называется MIP-уровнем, который задается через LOD (Level of Detail, уровень детализации). Но при смене MIP-уровня становится четко видна граница между текстурами разного разрешения, если не используются соответствующие технологии для устранения этого эффекта.

С блочностью способна справиться билинейная фильтрация (bilinear filtering), которая несколько размывает текстуру при приближении, подавляя эффект пикселизации. Она основана на усреднении цвета четырех ближайших к отображаемому на экране пикселю текселей (итоговый пиксель получает "усредненную" окраску). Но при этом каждая MIP-текстура обрабатывается отдельно, в результате чего между ними видны стыки.

Этого недостатка лишена более совершенная трилинейная фильтрация (trilinear filtering), которая при расчете учитывает пиксели соседних текстур в области MIP-переходов (при расчете цвета пикселя используются все 8 ближайших текселей). При этом если билинейная фильтрация дается практически бесплатно, то "трилинейка" уже несколько "просаживает" производительность. В современных картах, начиная с GeForce FX и Radeon 9600, применяется своеобразный гибрид билинейной и трилинейной фильтрации, получивший прозвище "брилинейной" фильтрации. В нем при расчете учитывается 6 сэмплов вместо 8 у полноценной "трилинейки", что позволяет несколько прибавить скорости с незначительными потерями для качества изображения в реальных приложениях. При этом у NVIDIA оптимизацию возможно отключить средствами драйвера, а у ATI - нет.

Однако "трилинейка" эффективна лишь при расположении текстуры под прямым углом к взгляду игрока. В случае наклонного положения объекта неизбежно определенное размытие изображения. Именно с ним и борется наиболее продвинутая анизотропная фильтрация (anisotropic filtering). Ее суть: выборка большого количества текселей для формирования итогового пикселя с учетом его отображенной формы в текстурном пространстве. Если обычные виды фильтрации всегда представляют собой обработку квадратных областей из текселей, то для анизотропной фильтрации форма области из текселей меняется в зависимости от положения текстуры. Каждый уровень анизотропной фильтрации (в современных картах используется до 16 уровней) требует обработки 8 текселей, т.е. при максимальном уровне "анизо" обрабатывается 128 текселей на текстуру, что обеспечивает наибольшую четкость отрисовываемых текстур.

Сравните скриншоты из игры Mafia: без анизотропной фильтрации текстуры дома справа, дорожной разметки и рельсов откровенно размыты. С "анизо" четвертого уровня текстуры дома и разметки выглядят вполне

Билинейная фильтрация. Стыки MIP-уровней стены слева просто режут глаз

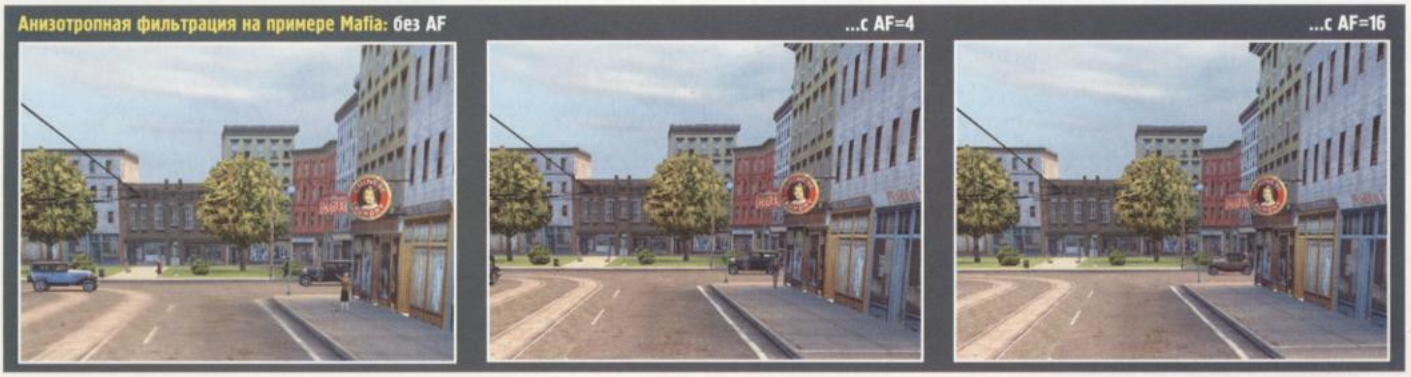
GeForce 3: первая видеокарта с поддержкой MSAA

презентабельно, но рельсы по-прежнему смазаны. А с AF 16x придраться к четкости текстур уже сложно.

Но за высокие степени анизотропии приходится расплачиваться скоростью: чем выше уровень AF, тем медленнее идет прорисовка кадров.

Иметь или не иметь

Конечно, каждый игрок сам должен решить, что для него важнее: качество картинки или скорость. Современные топовые решения способны за редким исключением одновременно дать и то, и другое по высшему классу. Да и мейнстрим в виде семейств GeForce 6600 и X700 тоже не сильно отстает (хотя в наиболее требовательных играх выкрутить на полную катушку AA и AF не удастся). В случае же использования несколько более медленных видеокарт имеет смысл подстраивать параметры сглаживания и анизотропной фильтрации под конкретную игру (заодно с ее настройками графики) для достижения наиболее приемлемого компромисса между качеством картинки и скоростью. Ну а владельцам совсем уж древних и слабых карточек остается только апгрейдиться - красота требует таких жертв, на которые GeForce 2 и ее современники уже не способны. H



Анизотропная фильтрация на примере Mafia: без AF ...с AF=4 ...с AF=16

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

- С моим компьютером проблемы: он не включается...
- Как не включается?
- Да пишет все время: "Вставьте дискету, вставьте дискету..."
- А вы вставляли?
- Нет... Как-то не догадался.

Суровые будни сотрудников техподдержки

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала "Навигатор Игрового Мира". Хочу спросить у вас про 2 пункта BIOS:

1) AGP Fast Write Enable или Disable?

2) AGP Aperture Size половина от оперативной памяти (256) или же сколько выставляет материнская плата (64).

Заранее спасибо,

Александр

Включение AGP Fast Write (Enabled) позволяет несколько поднять скорость работы видеокарты. Но у некоторых (как правило, старых) видеокарт работа в этом режиме нестабильна. Так что включайте, и если не появится глюков в работе - оставляйте включенным.

Параметр AGP Aperture Size отвечает за выделяемый видеокарте под хранение текстур объем оперативной памяти. Эта память используется при нехватке "мозгов", установленных на самой карте. Рекомендуется выставлять этот параметр в 1/4 от объема оперативки, т.е. в данном случае - 128 Мб.

Здравствуй многоуважаемая Железная почта Навигатора, пишу по вот, какому вопросу.

Характеристики компа:

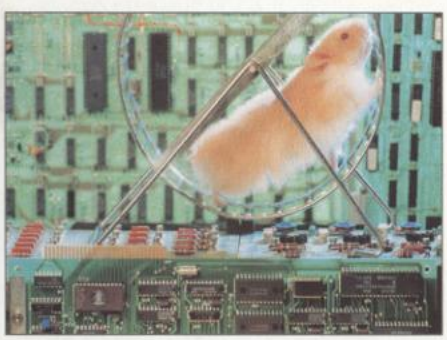
- *Мама - Albatron PX 865PE PRO*
- *Процессор - Celeron D 330(2,66/533) BOX*
- *Память - 2по 256Mb ddr pc3200*
- *Видеокарта - GF FX5200 128 Mb DDR, TV-Out вот кокраз с ней и проблема.*

1-менял ее ужа три раза!!! Причем в двух разных магазинах, где-то через три месяца карта дохнет и начинает орать сиреной!!! В чем проблема подскажите. Я уже матом ору на этих гадов из магазина, думаю зря, врядли это они мне брак суют. Мне тут подкинули идейку насчет того, что карта с матью не совместима.

2-если это так то подскажите пожалуйста какую тогда надо материнку. И еще у меня скопилась приличная сумма в 10 000руб, что можно и нужно улучшить?

С уважением,

Chapaev



Проблема видеокарты вряд ли связана с несовместимостью - по крайней мере, любая карточка AGP 4x или 8x должна работать корректно на любой плате с этим чипсетом (хотя неприятные неожиданности такого рода все же иногда имеют место быть).

Вероятнее всего, проблема - либо в изначально некачественных карточках (если карта принадлежит к разряду "noname" - то ничего особо удивительного в этом нет) или в плохом питании (что, в принципе, вполне может "ушатать" любое железо). Если блок питания у вас менее 350 "честных" ватт, его стоит заменить (что обойдется в $40-50). Ну и с FX5200, по производительности стоящей в одном ряду с от рождения убогой GeForce 4 MX440 (только с поддержкой шейдеров), на такой конфигурации связываться не стоит. Лучше всего будет поменять эту видеокарту на GeForce 6600 или 6600GT ($100-200 в зависимости от типа и производителя карты) или на Radeon семейства X700 (хотя под AGP их еще поискать придется).

Для полного счастья можно удвоить объем памяти (благо она нынче подешевела до неприличия)

$170 за 6600GT AGP - уже реальность

Здраствуй Навигатор!

Читаю тебя уже давно, еще с номера в 2002 году с СТАЛКЕРОМ на обложке.

Мой любимый автор - Константин Подстрешный, самые лучшие статьи!!!

А теперь по теме.

1) Что-то мне кажется, что мой компьютер сильно шумит...

Причем если просто работает, то еще ничего, а вот когда запускаю высокотребовательные к компу приложения (игры), то начинается медленное но ощутимое повышение шума. А на Халф-Лайф 2 он просто так визжал, что корпус дрожал.

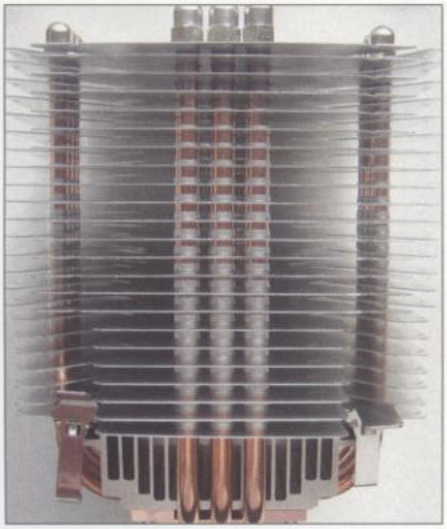
Может быть дело в видео-карте NVIDIA GeForce FX 5700 от ASUS. Может в процессоре Intel Pentium 4 CPU 2.80 GHz. Еще помню там была приставка к названию BOX. О кулере своем я ничего не знаю, но если дело в нем, то вы скажите, а я там уже буду разбираться с ним (подскажите пожалуйста оптимальный кулер для такой системы (соотношение мощность\шум)

другие характеристики:

- *Материнская палата ASUS P4P800 SE*
- *Оперативная память 2x 256 мб DDR*
- *Дисковод SONY DVD RW DW-U14A AXV CD/DVD-ROM SCSI CdRom Device*

2) Я как-то раз открывал корпус (устанавливал сетевую карту), а когда запустил компьютер после этого, то при загрузке вместо множества строк белых появилась картина с названием моей материнской платы, а время загрузки уменьшилось вдвое. Первое время я обрадовался, а потом насторожился... Не может же половина времени для загрузки куда то деться...

spawnkds



Костя польщен (смущается, отводит взгляд и ощутимо краснеет), но на его лице заметна радость и гордость за своих преданных читателей.

А теперь по теме:

1. Шумит компьютер именно по причине ресурсоемкости задач: машина "пашет" на пределе, процессор греется, и материнская плата автоматически повышает обороты вентилятора на процессорном кулере (известная примочка ASUS Q-Fan). А боксовый кулер Intel к лидерам в области тишины все-таки не относится.

Из кулеров можно порекомендовать цельномедные модели "семитысячной" серии Zalman в качестве проверенного временем и вполне эффективного негромкого решения (например, 7000B-Cu или 7700). Но есть и альтернативные варианты, подобные описанному в "свежем железе" Scythe Ninja Heatpipe: эта конструкция даже без вентилятора способна охладить даже очень мощные процессоры (вплоть до Pentium 4 3800 МГц) при цене, примерно равной Zalman CNPS7700.

2. Похоже, что в процессе установки сетевухи был обнулен на значения по умолчанию BIOS (как раз в этом режиме показывается логотип материнки). А уменьшение времени загрузки обусловлено активацией функции кэширования BIOS в оперативную память, результатом чего и является такая приятная неожиданность.

Здравствуйте.

- *cpu pentium 3 GHz*
- *asus p5 gd1 pro*
- *512 mb ddr sd ram*
- *asus eax 300 (драйвер последний, с вашего диска)*

Проблема: ati VPU recover восстановил настройки графического редактора ускорителя, т.к. тот перестал отвечать на команды драйвера, система виснет. Это появляется только в играх через 5-10 минут после запуска. ЧТО ДЕЛАТЬ?

Сергей Козьяков

На все 100% - это перегрев видеокарты.

Поскольку Radeon X300, на основе которого сделана ваша карточка, выделяет немного тепла, и большинство моделей этой линейки обходится пассивным охлаждением без вентилятора, можно предположить, что перегрев обусловлен плохой вентиляцией корпуса. Это можно вылечить установкой пары кулеров (по одному на вдув и выдув).

Вторая возможная причина возникновения проблемы - плохой контакт между чипом видеокарты и радиатором (встречал такую же проблему на одном Sapphire Radeon 9800 Pro - у него половина чипа была вообще не промазана термопастой).

Ну и, наконец, не исключено сочетание этих двух неприятностей.

Здравствуйте, Дмитрий.

Пишет Вам читатель-ветеран, кхе-кхе. Читаю журнал с 2-го № и вот прошу совета (как раз по теме №6 за 2005г.).

Недавно прообгрейдился и теперь имею:

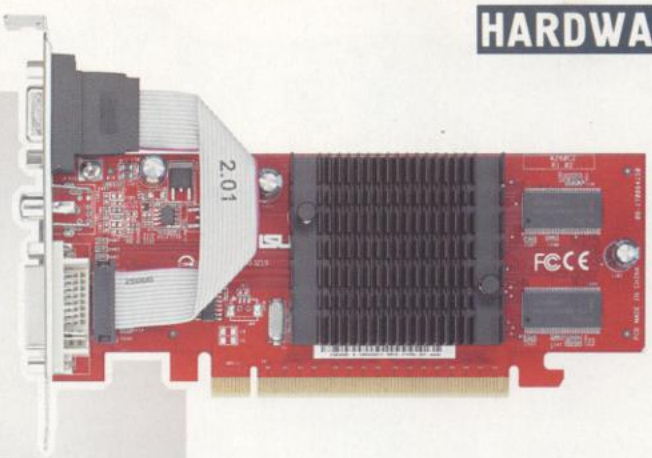
- *IP 4 3.0GHz/800/1Mb/478*
- *MB I865 PE Asus ATX 478 P4P800 XB*
- *DDRAM 512 PC3200/400 две линейки по 256*
- *а видяху оставил старую: GeForce 3 MSI Ti200 pro 128 Mb на борту.*

И все, вроде, побежало теряя тапочки (DOOM 3, Халфа 2) и вот вопрос: может побежать то оно и побежало, но я не вижу истинных красот и чудес, а наслаждаюсь половинным кайфом? то есть имеет ли смысл менять видяху и если да, то на какую и что это даст.

Не откажите в любезности ветерану эро..., тьфу, игрового фронта :)

Заранее благодарен. С уважением,

Dan



Ваше предположение абсолютно правильно: всех красот указанных игр на этой карточке получить не получится хотя бы по причине того, что в них активно используется Shader Model 2.0, а GeForce 3 поддерживает только первые шейдеры, да и по общей производительности для такой системы выглядит весьма бледно.

Вам вполне подойдет видеокарта на основе GeForce 6600GT (или Radeon X700Pro AGP), а при наличии достаточных финансовых резервов весьма неплохо будет смотреться более быстрый X800XL.

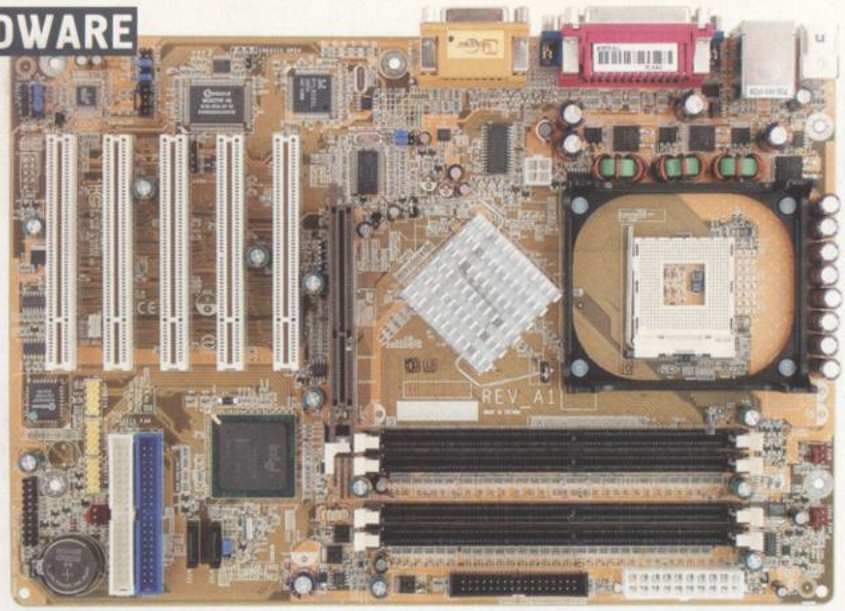
Здравствуйте уважаемый редактор железного раздела журнала НИМ! Вот конфигурация моего компьютера:

- *Процессор - Intel Celeron 2500Mhz (разогнан, было 2200Мгц)*
- *Материнская плата - Canyon 916PEA-L i865PE Socket478*
- *Память - DDR400 256Mb PC3200*
- *Видеокарта - Radeon 9200SE 64Mb*
- *Винчестер - Samsung 40Gb*
- *Оптический привод - NEC CDRW/DVD CB1100A*
- *Корпус - ATX Codegen 250W*

Вот проблема: В биосе модуль памяти определяется как DDR266, и никакого другого режима кроме этого и Auto там нет. На самой плате четко написано DDR400 256Mb. Как сделать, чтоб память работала на положеной частоте? До какой частоты можно еще безопасно разогнать процессор?

Влад

Согласно описанию этой платы память работает в режиме DDR400 только с процессорами, имеющими частоту системной шины 800 МГц (т.е. только с Pentium 4).



По разгону же, увы: диагностику процессора через почту я производить не умею. Все зависит от конкретного экземпляра процессора и условий его работы: питания, охлаждения, разгонных возможностей матплаты и т.п. Но для Celeron'а на ядре Northwood 3 ГГц - вполне возможный результат. Проблема в том, что производительности это ему добавляет несильно - сказывается микроскопический объем кэш-памяти, к которому архитектура NetBurst (на которой основаны процессоры Pentium 4 и Celeron'ы на их основе) весьма чувствительна.

Привет, Железная почта!

Вопрос о смысле оверклокинга, а вернее, о его результатах.

Система:

- *Atlon64 2800+*
- *Gigabyte GA-K8NS*
- *noname DDR PC3200*512MB*
- *noname 450W*
- *GeForce2 MX400 32M (не смейтесь, бабла не хватило, через месяц побегу менять)*

А сам вопрос - я увеличиваю через BIOS напряжения, такие, как: CPU Voltage Control, VDDQ Voltage Control, VCC12_HT Voltage Control, DDR Voltage Control.

Ну, и частоты: CPU Over Clock, AGP Over Clock.

И получаю падение производительности в SiSoft Sandra 2001 RUS Professional ver.2001.0.7.10 (я, конечно, понимаю, что синтетический, но все же интересно).

Самое главное в вопросе - оставить ли разгон (глючит тест) или убрать (железо не тянет).

И еще вопрос. Раньше стоял Пень2 MMX на 233 штатных (от него, кстати, видуха и осталась), и там при увеличении CPU Clock Ratio прямо пропорционально возрастала тактовая частота, хоть там и было от 2 до 5 с шагом в 0.5. А здесь - до 25, только вот ни на капельку производительность и показания не меняются. В чем прикол?

Искренне ваш,
ash

Если бы были указаны значения тестов, полученные при разгоне и без него, а также что именно и на сколько разогнано - ответ мог бы быть куда более конкретным.

Но и по уже изложенному можно сделать некоторые замечания:

1. Повышения напряжений сами по себе ничего не дают, и производительность от этого не растет. Повышать напряжения имеет смысл только в случае, если система после поднятия частот перестала грузиться.

2. Если под AGP Over Clock имеется в виду соответствующая опция BIOS - от нее тоже существенных результатов ждать не приходится: она лишь повышает частоту работы шины AGP, увеличивая ее пропускную способность (но даже штатной пропускной способности AGP 8x хватает на любую современную графическую карту).

3. Падение производительности, вероятнее всего, обусловлено работой памяти. Если она была оставлена в режиме AUTO, то, скорее всего, после повышения частоты шины процессора она стала работать на пониженной частоте - отсюда и провал в скорости. Выставьте вручную в BIOS память как DDR400 - тогда она будет разгоняться синхронно с процессором (если сможет, конечно). Если не сможет - зафиксируйте ее как DDR333, и тогда при повышении частоты процессорной шины на 20% (практически наверняка процессор это выдержит) она будет работать как DDR400 в штатном режиме.

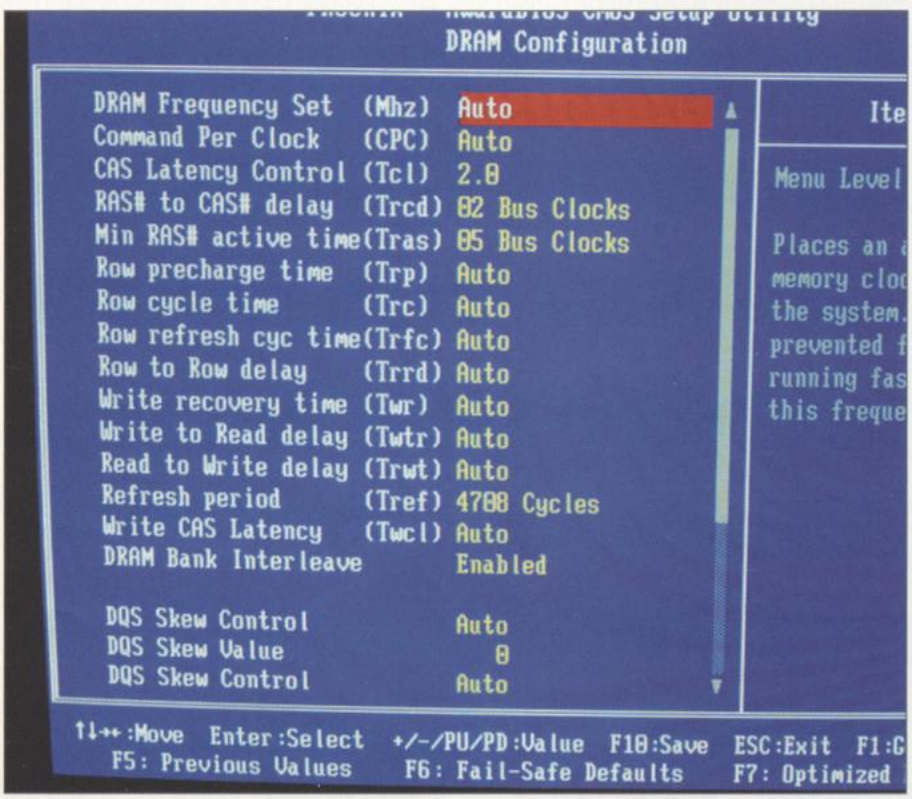
4. Прикол в том, что коэффициент умножения в процессорах Athlon 64 заблокирован в сторону повышения (свободен только на Athlon FX), и разгон возможен только по шине. Для Athlon 64 2800+ поднять этот коэффициент выше девяти не удастся при всем желании - только уменьшить (это применяется, например, при работе с малой загрузкой в режиме Cool'n'Quiet).

Ну а если вы хотите узнать о разгоне процессоров больше - потерпите до следующего номера. В нем будет дан более полный материал, как по Intel, так и по AMD.

Беспощадную борьбу с глюками, багами и прочей цифровой нечистью в очередной раз пытался вести
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Отдел по борьбе с компьютерными неполадками как всегда принимает заявки по адресу
hardmail@gamenavigator.ru

Орфография и пунктуация писем сохранена по мере возможности

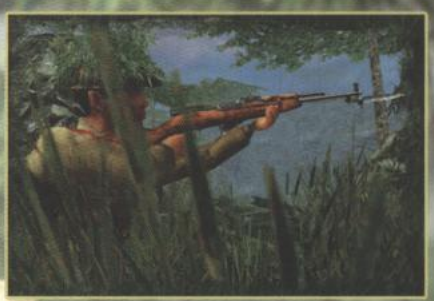


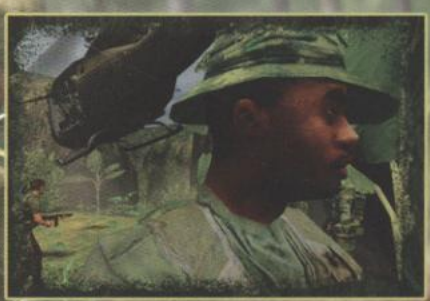
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

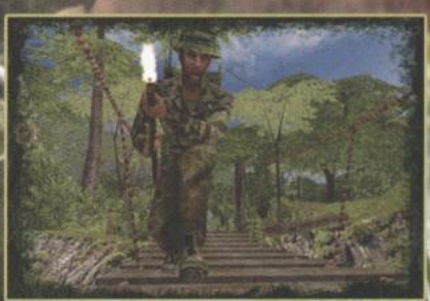
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА







1С ФИРМА "1С" GATHERING illusion softworks A Take2 Company gamespy

© Illusion Softworks a.s., 2003. Разработка Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Gamespy и «Powered by Gamespy» являются охраняемыми товарными знаками Gamespy Industries, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

*Михаил "M19*Miker" МИРЧУК*
Bros.

НОВОСТИ ЦИФРОВОГО СПОРТА

Керриган была бы счастлива

За свою карьеру он уничтожил 13756 крейсеров, 32857 танков и ровно 276496 морпехов

В Корее завершилась самая элитная лига по Starcraft. В финале встретились JulyZerg, который играет за зергов, и терран GoodFriend. Противостояние этих рас в финалах корейских лиг можно увидеть очень часто, но еще ни разу зергу не удавалось одолеть террана. Встреча проходила до трех побед. В очень напряженных играх July удалось одолеть Friend'а со счетом 3-2. За победу он получил около $20 тыс. Видеозаписи четвертой и пятой игр с комментариями Bruce вы найдете на нашем диске.

JulyZerg выиграл аж 20 млн. вон! Хотя, если перевести в доллары, получится "всего" $20 тыс.

Через две недели после этого события состоялся финал другой корейской лиги под названием Snickers MBCGame StarLeague. В ней участвовали такие именитые игроки, как SlayerS_'Boxer', Xellos[yG], [Oops]Reach, JulyZerg, RedNada, Nal_rA, Kingdom и Yellow. На этот раз JulyZerg'у удалось занять лишь третье место. В борьбе же за первенство встретились игроки старой школы: зерг Yellow и терран Nada. В результате, Yellow удалось выиграть со счетом 3-2. - ***Miker***

Гамеи жив!

Возобновил работу легендарный игровой Starcraft-сервер - Game-i. Когда-то на нем тренировалось большинство профессиональных корейцев, там же закалялись наши Asmodey и Android. С ростом популярности сервера организаторы решили сделать его платным, а так как использовать Starcraft в коммерческих целях без специального разрешения разработчиков запрещено, Blizzard подала в суд и закрыла проект. Сейчас Game-i возобновил работу. Чтобы поиграть на официальном сервере Game-i, необходимо скачать с сайта reg-файл и программу определения мапхака "HanStar". Уже сейчас игровой сервер посещает большое количество корейцев, поэтому найти сильного противника совсем не сложно. Новый адрес сайта сервера - *gamei.co.to*. - ***Miker***

Сосики, пиво и Warcraft

Нас уже ждут

Завершился отборочный этап национальной европейской лиги по Warcraft. В результате были определены четыре страны-победительницы, которые примут участие в финале: Швеция, Германия, Франция и Россия. "Проходными" и одновременно самыми напряженными для нас оказались игры со сборными Дании и Германии. Финал пройдет в Германии во второй половине августа. У многих российских игроков либо не оставалось времени на оформление визы, либо вообще не было загранпаспортов, поэтому состав российской сборной, которая поедет на финал, скорее всего, будет следующим: соло игроки - Deadman, Cara-vaggio, Flash, Miker; Flash/Tama (или Deadman/Tama) - команда для игры 2на2. - ***Miker***

Результаты WEG 2

В Корее завершился четырехнедельный турнир по Warcraft - WEG 2. В нем приняло участие 16 лучших игроков со всего мира. В финале встретились два корейца: Spirit_

Spirit_Moon

Moon, победитель прошлого WEG, и один из самых сильных представителей нежити - GoStop. Результат - 3-2 в пользу эльфа. В результате Spirit_Moon стал двукратным чемпионом World E-sports Gaming. Стоит также отметить отличное выступление литовца Winner'а, который сумел занять третье место на своем первом серьезном турнире. Сразу после победы Winner перешел в немецкий клан MTW.

В итоге, места распределились следующим образом:

Moon	$20 тыс.
mouz.GoStop	$10 тыс.
64AMD.Winner	$5 тыс.

На диске вы найдете два видео с WEG 2 с комментариями M19*Miker'а. - ***Miker***

Неофициальный чемпионат мира

В середине июля во Франции состоялся финал Electronic Sports World Cup 2005 (ESWC). В прошлом номере мы рассказали о том, как проходили российские отборочные и кто отправился на финал. Напомним, что в номинации Warcraft - это Deadman и Swen, по Quake 3 - Cooller, по Counter-Strike - Virtus.Pro, forZe и две женские команды: Megapolis и Meteora Oasis.

В Warcraft оба наших игрока не без труда, но все же прошли первый этап соревнований. Но дальше они оказались в группе с сильнейшим европейским игроком Grubby

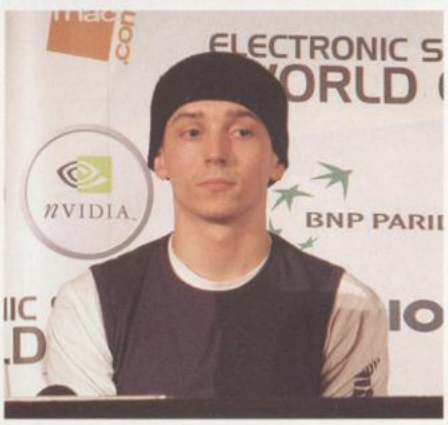
4k.Grubby	$12 тыс.
SK.Deadman	$9 тыс.
Reign	$6 тыс.

Победитель ESWC 2005. Grubby во время пресс-конференции

Андрей Соболев на этот раз лишь второй

и "неплохим" корейским Undead'ом FoV'ом. Из группы выходят только два человека. Swen проигрывает все три игры и вылетает с турнира, а Deadman, напротив, выбивает три из трех и проходит в четвертьфинал. Потом он, расправившись с болгарином SK.Insomnia и корейцем WE.Sky, попал прямиком в финал, где его ждал 4k.Grubby. Финальные игры оказались не очень длинными, зато динамичными. Голландец практически не оставил нашему Андрею шансов, выиграв со счетом

Куллер - чемпион!



x6*Cooller*r3d	
x6-czm	
SK.Fox	

К сожалению, наши девушки-ксерши не смогли выйти даже из первой группы. Зато симпатичные!

2-0. Тем не менее, второе место на ESWC, турнире, который считается неофициальными чемпионатом мира, - очень неплохой результат. Поздравляем Андрея с победой!

В номинации Quake 3 от нашей страны должны были поехать еще два игрока: Makavelli и Evil, но по непонятными причинам до Франции они не доехали. Кроме Cooller'а на турнир приехал китаец по происхождению, но живущий в Москве прогеймер Jibo. Они оба вышли из группы, через второй групповой этап удалось пройти только Cooller'у: Jibo проиграл американцу x6-czm'у, который в итоге занял второе место. Cooller в полуфинале выиграл у другого американца - ID-Socrates и встретился в финале с x6-czm. Первая карта hub3aeroq3 считается самой "слабой" картой Cooller'а, и самой лучшей для американца. В результате Cooller проигрывает первую игру со счетом 22:41, но две следующие карты pro-q3dm6 и q3dm13 он выигрывает 16:12 и 13:3.

compLexity	$40 тыс.
SK Gaming	$26 тыс.
mousesports	$18 тыс.

Обе наши Counter-Strike команды успешно преодолели первый этап. Выйти же из второй группы они не смогли. Virtus.Pro проиграла шведской команде NiP и датчанам из SK, а forZe уступила другой датской команде - Clan-IT. Первое место завоевали американцы из compLexity. - *Miker*

Cyberathlete Professional League

Этот турнир проходил в Далласе практически в одно и то же время с более престижным ESWC 2005, поэтому большинства сильных игроков здесь не было. Тем не менее, играть в Warcraft на него приехали трое известных европейских игроков: 4K.ToD, SK.ElakeDuck и mTw-DIDI8. Примечательно, что кроме них зарегистрировались еще три

4K.ToD	$6 тыс.
mTw-DIDI8	$4.6 тыс.
SK|ElakeDuck	$3.4 тыс.
4 mouz.BenQ.Subo	$2.4 тыс.
5 mTw-Wizard	$1.6 тыс.
6 u5.Inclnerator	$1 тыс.
7 4K.Shortround	$0.6 тыс.
8 pG]Boo	$0.4 тыс.

десятка американских игроков, но ни одному из них не удалось одолеть европейцев: ToD, DIDI8 и ElakeDuck уверенно обосновались в тройке, оставив американцам лишь места с 4-го по 8-е.

Fatal1ty	$15 тыс.
fnatic.Vo0	$10 тыс.
fnatic.Ztrider	$7 тыс.
4 SK|zyz	$5 тыс.
5 Stermy	$3.5 тыс.
6 wombat	$2.5 тыс.
7 fnatic.gellehsak)	$1.75 тыс.
8 zaccubus	$1.25 тыс.

На турнире по Painkiller'у первое место занял Fatal1ty, сумевший в финале обыграть победителя прошлого CPL, fnatic.Vo0. Третье место занял соклановец Vo0, швед Ztrider. - *Miker*

Не видать нам Quake 4

World Tour - серия ежемесячных турниров с солидным призовым фондом. Как правило, если та или иная игра принимается в качестве официальной дисциплины на World Tour, это существенно повышает ее популярность и делает профессиональной кибердисциплиной. В данный момент шансы Quake 4 стать новой номинацией на CPL World Tour 2006 весьма малы. ID Software, разработчики Quake4, до сих пор не предложили лицензию организаторам World Tour.

Напомним, что два года назад подобная ситуация была и с World Cyber Games, когда Quake 3 не стала официальной дисциплиной именно из-за того, что ID Software и World Cyber Marketing не смогли договориться. Впервые оценить мультиплеер Quake 4 можно будет на QuakeCon 2005, где состоится ее презентация. - *Miker*

Вы успеете на АСУС!

10-й турнир серии ASUS Open под названием Summer Cup 2005 начнется с отборочных по 13 регионам нашей страны. Финал состоится в Москве 20-21 августа в сети клубов Flashback и VikaWeb. Примеча-

тельно, что стандартный набор дисциплин пополнился такими играми, как FIFA 2005, NFS: Underground и Unreal Tournament. Кстати, стандартная дисциплина Warcraft TFT была заменена на Warcraft 3: DOTA Open 5v5. Призовой фонд составит 300 тыс. рублей. Дополнительную информацию можно найти на сайте *cyberfight.ru*. - ***Miker***

Открылся новый киберспортивный портал

FRAG
WWW.FRAG.SU

Открылся *Frag.su* - новый русскоязычный ресурс, полностью посвященный киберспорту. Уже сейчас здесь можно найти огромное количество фотографий с таких крупных турниров, как ESWC 2005, CPL Spain, Dreamhack, посмотреть видеоинтервью с профессиональными игроками, скачать записи игр и многое другое. Пользователи могут общаться через систему личных сообщений, создавать кланы и общаться в закрытых клан-форумах. Также есть возможность поставить виртуальные деньги на игровом тотализаторе и посмотреть личные галереи других пользователей. Кроме того, во время крупных турниров, на сайте включается система FRAG!LIVE, которая позволяет с максимальным комфортом следить за тем, как проходит турнир. Ближайшим событием, на котором будет работать эта система, станет World Cyber Games Russia (24-28 августа). - ***Miker***

Blizzard предлагает чаще встречаться

Что объединяет поклонников сериалов Warcraft, Diablo, StarCraft? Хороший вкус? Неравнодушие к воинским упражнениям? В общем, да. Но отныне есть и еще один консолидирующий фактор - фестивальное событие под названием BlizzCon (Blizzard Convention), учрежденное и организуемое, как вы уже поняли, той самой "Метелицей". Пилотный вариант празднества будет иметь место и время 28-29 октября в штате Калифорния. Культурная программа BlizzCon будет включать встречи поклонников с разработчиками World of Warcraft и StarCraft: Ghost, состязания по Warcraft 3 и StarCraft среди профессионалов киберспорта, а также множественные игровые сессии.

Официальный сайт Blizzard предлагает всем желающим периодически освежать свои знания о фестивале, знакомиться с деталями его программы. Вместе с тем уже доподлинно известно, что BlizzCon не планирует одарить нас какими-либо громкими анонсами - в пику многим аналогичным мероприятиям (QuakeCon от id Software, например), изощряющимся на все и вся во имя собственной раскрутки и спонсорских вливаний. - ***Bros.***

QuakeCon 2005: меню подано

До начала QuakeCon 2005 оставалось чуть более месяца. Терпения у заинтригованной публики оставалось еще меньше. У организаторов невероятного коктейля из конференции и киберспорт-шоу или, как его еще называют, "фрагофона" (фраг+марафон) просто не было выбора - пришлось раскрывать программу мероприятия. То есть рассказывать, что уже десятое по счету игростроевское событие порадует посетителей не только показом многопользовательской демоверсии Quake 4 (выйдет в обозримом будущем для PC и Xbox 360), но и анонсом новых деталей Enemy Territory: Quake Wars - единственного исключительно онлайнового мультиплеерного игрища сериала.

Совсем не гостем на QuakeCon 2005 будет ощущать себя корпорация NVIDIA. Компания намерена "забить" один из центровых гвоздей программы, проведя NVIDIA Championships. Призовой фонд составит $150 тыс., спонсорство видеокартографа распространится на турниры по весьма широкому спектру шутеров. Нехватки последних не предвидится - чего стоят только названия этих состязаний: Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory Championship, Quake II Retro-Deathmatch Championship, The all-female Quake III Arena Ms. QuakeCon Championship (соревнования за звание Мисс QuakeCon) и DOOM 3 Deathmatch Championship.

Что касается DOOM 3, то ответственность за его смотрины целиком возложена на ведущего программиста id Software Джона Кармака. Последний выступит с емким обращением к участникам и гостям конференции. Небезынтересной представляется и встреча с Ионом Фархатом - старшим по визуальным эффектам в съемочной группе ленты Doom. Картины появится ближе к концу года.

Ожидается, что в QuakeCon 2005 примут участие более 6000 любителей острых ощущений. Время прохождения действа - 11-14 августа. Место - Gaylord Texan Resort и Convention Center в Грейпвайне (Техас). - ***Bros.***

Надеемся, в этом году будет не хуже

nefanda

МАСТЕРА ПОКАЗАЛИ КЛАСС!

Отцы были для нас богами!
Если они облажались,
то что говорить о Боге?
"Бойцовский клуб"

Второго июля во время фестиваля бега "Самсунг" на Воробьевых горах прошло мероприятие с участием легендарной cs-команды Virtus.pro и лучших московских игроков по Warcraft III TFT: Андрея "apm70" Соболева и Игоря "Caravaggio" Лялина. Шансы непрофессионала победить фаворита ничтожно малы, поэтому организаторы внесли в правила изменения: команде Counter-Strike необходимо было выиграть у "Виртусов" лишь один раунд из двенадцати, а в Warcraft претендент мог выбрать расу для Deadman'a и Caravaggio.

Зона избранных?

"Островок WCG" раположился на фоне величавого здания МГУ. Небольшая сцена вместила ди-джеев, разбавляющих досуг толпы гамеров, участников конкурсов, неугомонного ведущего и заводных танцовщиц. Рядом раскинулся шатер, скрывший под своей сенью игровые компьютеры.

Ну просто ух ты!

За перипетиями игры зрители наблюдали на плазменном экране размером в полтора человеческих роста. В перерывах между играми ведущий обстоятельно рассказывал про World Cybersport Games. И, несмотря на то, что зрители в основной массе прибывали поглазеть на танцующих для гамеров девчонок в ярко-красных костюмчиках, популяризация компьютерного спорта шла своим чередом: многим было интересно, что же за небыль тут показывают.

Мастер-класс - пока редкое для российского киберспорта явление. Узнав о готовящемся событии, многие

Товьсь! Пли!

геймеры воспряли духом, участили тренировки или даже объединились в новые команды, движимые одной целью: победить легендарных "Виртусов" и замочить Дедмена. В результате около "островка WCG" собралась немаленькая толпа гамеров.

Но отбор на игры оказался не серьезным состязанием, а всего лишь детской забавой (стрельба из хлопушек, использование клавиатуры в качестве музыкального инструмента, танцы). На сцену попадали те, в кого случайно ткнул палец ведущего.

Не стой спиной к винтовке!

Тем, кто настраивался поиграть, было обидно, но основная масса зевак веселилась от души. Попытать счастья в схватке с лучшими контерстрайкерами успели три команды. И... один из таких наскоро собранных отрядов все-таки смог наказать "Вирутсов" и... взять целый раунд!

Первая часть события закончилась оптимистично: отцы - не всемогущи, их можно иногда победить! И поэтому все с нетерпением ждали игр в Warcraft. Хотелось посмотреть, посадит ли кто-нибудь в калошу Дедмана.

Нас много, и мы в футболках!

Хотим фильму!

Но профи оказались любителям не по зубам. Противники московским госу достались смешные. На первый взгляд кажется, что там вообще было не на что смотреть: ни накала страстей, ни достойного противостояния. Но вряд ли кто-то равнодушно отнесся к курьезным случаям в матчах, когда, например, орковский герой хитро просочился под инвизом к Каре - андеду на базу и... промахнулся по аколиту!

К вечеру похолодало, но никто не ушел от экрана, все следили за развитием событий. Самой любопытной стала игра миловидной девушки против Дедмана. Она не победила, но продержалась дольше всех. Шоу-матч закончился, когда уже начало темнеть, двумя играми Дедмена и Кары. 2:0 в пользу, конечно же, Андрея.

Как прекрасна наша саванна с высоты птичьего полета!

LeXeR

*Михаил "M19*Miker" МИРЧУК*

Почему стратегии в киберспорте притесняют экшны, у Сони Блэйд была серия из 52-х ударов и о том, что Quake 3 - база для всех игр

Навигатор игрового мира: **Привет, представься пожалуйста.**

LeXer: Алексей Нестеров, Санкт-Петербург, 21 год.

НИМ: **С чего ты начинал?**

L: Начал играть в Sega, в Mortal Combat, профессионально, если это можно так сказать. Даже выиграл WCG по MK3.

НИМ: **По Mortal Combat? WCG?**

L: Да, там была мини-дисциплина, скорее - для развлечения зрителей и участников. А я в МК играл целыми днями, даже больше, чем в Quake 2 и Quake 3. Искал и покупал секреты за бешеные деньги, даже книжку одну...

НИМ: **А какие секреты есть в МК?**

L: Например, можно сделать так, чтобы Соня исчезла. У нее же была серия из 52-х ударов, которая отнимала больше 80-ти процентов. Хотя, это скорее баги, а не секреты.

НИМ: **И что же ты выиграл?**

L: Футбольный мяч. Мы его сразу же выкинули с моста прямо в Москву-реку.

НИМ: **На тех WCG ты впервые участвовал в соревнованиях по Quake 3? Когда ты начал играть в "Кваку"?**

L: Купили компьютер для дома, познакомился с Quake 1, а в Quake 2 начал гонять в клубе. Играли мы непрофессионально, турниров не посещали. Потом переключился на Quake 3. Поиграв с полгода, стал ходить на турниры, познакомился с Грибником, со Злым, тогда они были лучшими в городе. Победил в нескольких питерских турнирах... В общем, те WCG я как раз и выиграл, поехал в Корею. В суперфинале занял второе место, проиграв Zero4. Там была необычная система выбора карт: вначале выбирает он, затем я. Выбора друг друга никто не знает, но я знал, что он будет выбирать Tourney4, а он, в свою очередь, знал, что я буду выбирать ZTN. Если выбор не совпадает, то кидается кубик из всех пяти карт. В финале виннеров попалась Tourney2, которую я вообще никогда не играл, но проиграл всего 3-2 или 4-3. Не хватило трех

Лексер с Корешем

Девушка, которая принесла деньги. Все поздравляют... и чем он не доволен?

секунд: я уже бежал за ним, у него было 30%, просто не успел его убить. Свалился в лузера, потом в суперфинале снова встречаюсь с Zero4 и решаю тоже выбрать Tourney4...

НИМ: **На Tourney4, насколько я помню, рельса решала?**

L: Да, вот как раз из нее-то он меня и перестрелял. У меня было больше 50% попаданий - это отличный показатель для того времени, но, тем не менее, я проиграл с большим отставанием по фрагам. Не был настроен на игру, сыграл, как будто и не на финале мирового турнира. Проиграл, вышел, покурил и только через несколько минут понял, что произошло. Еще обстановка была отвлекающая: мы играли на сцене, корейский комментатор, не переставая, пояснял нашу игру, и, конечно, все аплодировали - я не смог сконцентрироваться. В дальнейшем организаторы делали специальные будки для игроков, звукоизоляционные наушники, но этого я не застал.

После того как проиграл суперфинал в Корее, решил, что следующий турнир выиграю обязательно. Есть такое убеждение, что проигрывает только второе место; третье - ни рыба ни мясо... просто хорошо играешь, первое - ты чемпион; второе - проигрышное. Если б занял третье, меньше бы завелся. А следующим крупным турниром был QuakeCon 2002.

Тренировались так, что до следующего дня Кваку даже запускать не хотелось.

НИМ: **Как ты к нему готовился?**

L: Играли с Корешом (у него ник такой). Как раз в то время он был на хорошем счету в Питере. Пожалуй, лучший из тех, кто остался. Начинали мы более-менее ровно: разрыва по фрагам большого не было.

НИМ: **Ты только с одним человеком тренировался? Это эффективно?**

L: Нет, конечно, лучше с разными играть, но, так как у меня уже было достаточно опыта, я мог практиковаться на одном. В последних партиях я выигрывал его в нули, чувствовал свою силу, знал, что должен выиграть. Так, как тогда, я никогда не тренировался: мы приходили с утра и стабильно отыгрывали четыре часа.

НИМ: **Четыре часа для тренировок - не так уж и много.**

L: Смотря как к ним подходить - можно и по 20 часов играть, и ничего не добиться, а если с каждой игры пытаться выжать как можно больше полезного, то можно и за час... Перед корейскими WCG я играл полтора часа в день. С каждой игры что-то новенькое выносил, не было ни дня, чтобы уходил и ничего не придумывал.

НИМ: **Но, несмотря на тренировки, проблемы на QuakeCon для тебя начались уже на групповом этапе.**

L: В нашей группе было 12 человек. Играли на карте DM22 или DM12, ее я видел второй раз в жизни. Был уверен, что выходит шесть мест. Как раз за шестое я и боролся: шел фраг в фраг до самого конца, но занял 7-е. Кидаю уши и думаю: "Ну все, отыграл, блин!" А сзади ребята из клана СССР сидели, они-то и сказали: "Что ты так расстраиваешься: вышел и вышел". Оказалось, проходит восемь человек. После этого настроился: сетка была не очень хорошая, пришлось играть с фаворитами, теми, кто занял первые места в группе. Играл с Dialer'ом, дважды сыграл с Chaoticz, выиграл Fatal1ty в минуса. По слухам, Fat играл со своим другом Zen'ом и просил его играть именно по тактике Zero4. Парень насмотрелся демок и начал тренировать Fatal1ty. Судя по всему, Фат считал Zero4 главным конкурентом... в итоге, ни он, ни Zero4 не заняли призовое место.

НИМ: **Что тебе дали за первое место?**

L: $20 тысяч. Купил сразу же машину - Subaru...

НИМ: **Она же больше, чем 20к стоит.**

L: Я же не новую брал, подержанную, через знакомых. Потом отдал часть денег маме, потом все само растеклось... Особо их и не экономил, поэтому за 2 месяца все куда-то исчезло. Еще спонсорам своим отдал деньги, так как по условиям контракта с выигрыша отдается некоторый про-

Слева направо: B100.Death, LeXer и Zero4

цент. Я достиг той цели, которую поставил перед собой еще тогда, после проигрыша в финале WCG, поэтому и перестал тренироваться. Хотя через три недели должны были быть российские отборочные на WCG, а все, что я делал в интернете, это смотрел фотографии будущей машины. В итоге, я проиграл WCG, но даже не расстроился особо.

НИМ: **Когда же был Unreal с Painkiller'ом?**

L: Unreal появился случайно. Надо было потренировать друга Sid'a. Я до этого играл недельку, но мне не очень понравилось. А после тренировок даже решил сходить за компанию на отборочные по WCG и так же, "за компанию", их прошел.

НИМ: **И как ты выступил в финале WCG?**

L: Проиграл Навигатору в лузерах. Первую же партию я отдал одному москвичу. На турнире очень громко играла музыка: я не слышал, что в ушах. Мы все не хотели начинать, просили сделать потише. Но охранники сказали, что ничего менять не будут, что здесь вроде как шоу. Поэтому я толком не играл, просто бегал, но был по большому счету уверен в своих силах, думал, что пройду и по лузерам.

НИМ: **Почему ты начал играть в Painkiller?**

L: Мой выбор, как, впрочем, и выбор многих других профессиональных игроков, зависел от решения CPL: какую из номинаций они выберут для проведения турниров. Что любопытно, на момент выбора Painkiller в нее играло на трех серверах пятнадцать человек, по Unreal Tournament было чуть меньше двух тысяч серверов, на которых играло около 50 тысяч человек.

НИМ: **Почему?**

L: Никто не понимает. Похоже на заговор против геймеров.

НИМ: **А игра-то тебе нравится?**

L: В Painkiller надо, чтобы руки делали все на автомате, - это уже половина дела. Все остальное: тактика, стрельба, тайминг - на втором плане. В Quake 3 автоматизм не нужен, движения были легкими. А в Painkiller, даже если ты там семи пядей во лбу, если не будешь постоянно сидеть и играть, ничего не выйдет. Именно этим мне игра и не нравится. Но, тем не менее, я езжу на турниры от CPL. Правда, последний пропустил из-за того, что не успел сделать визу в Америку. Сейчас уже хочется вновь тренироваться и играть. Постараюсь поехать в Германию пораньше, чтобы получше потренироваться перед очередным CPL.

В России возможности для тренировок в Painkiller нет. Играть не с кем.

НИМ: **А в Москве?**

L: По всей России.

НИМ: **В интернете поиграть с теми же Zero4 или Fatal1ty?**

L: У игры очень плохой сетевой код, она не приспособлена для игры в интернете: пинг плохой, вся динамика рушится - толку от интернетовских тренировок нет никакого.

НИМ: **Тогда надо взять какое-нить молодое дарование, Каса, например, и начать тренировать и себя, и его?**

L: С Касом играли, он тоже не выдержал. Просто такая ситуация, что я-то езжу на все турниры, а на них больше всего поднимается скилл.

НИМ: **Откуда у тебя финансовые возможности вот так спокойно мотаться по миру?**

L: У меня есть спонсоры, которые все оплачивают, за что им большое спасибо. Это Check Six, американский мультигейминг клан, у них много подразделений по всему миру. Туда как раз и Кулер пришел.

НИМ: **Что нужно, чтобы туда попасть?**

L: Что нужно, я не знаю: меня по дружбе взяли. Тогда я уже сам себя списал со счетов, но, видимо, потому что у меня было имя... Меня просто друг позвал.

НИМ: **Если не секрет, условия контракта с Check Six?**

L: Не разрешено разглашать... Могу сказать только одно: меня условия вполне устраивают.

НИМ: **Есть человек, который обладает огромным желанием попасть на WCG и попасть в ТОП8. Что ему нужно делать? У него есть компьютер, интернет, какие-никакие спаринг-партнеры...**

L: Для начала нужно немного поиграть в Quake 3. Эта игра - база для всех игр: для Unreal, Quake 4 и для DOOM'a. Сейчас очень сложно без опыта.

НИМ: **Какие перспективы? Чем ты собираешься заниматься дальше?**

ДЕВАЙСЫ

Раньше играл шариковой Mitsumi. Сейчас за модой не гонюсь: у меня как была MX510, так она и осталась (но в корпусе от MX500). Грузик не вытаскиваю, коврик Destrukt - тряпичный ковер очень большого размера. Никогда не понимал, зачем большой ковер, тем более что играю с существенной акселерацией (чувствительность - 2, акселерация - 2 - *прим. ред.*), но, как стал играть, осознал, что хуже от этого не будет.

L: Этот год точно доиграю World Tour по Painkiller'у. Добить его надо - хоть какие-то деньги с этого вырвутся. Дальше все будет зависеть от того, что будут за турниры, какие будут анонсы и что будет за игра.

НИМ: **Но сил-то у тебя хватит? Ведь возраст...**

L: Да, уже 21 год. Сейчас я играю и понимаю, что возраст ничем не мешает. Вот Fatal1ty уже 24 года, он выиграл последний турнир по Painkiller'у. Чем ему возраст помешал?..

НИМ: **С возрастом притупляется реакция?**

L: Конечно, но не настолько, что за два года все может испортиться, тем более, если ты регулярно тренируешься.

НИМ: **Где ты учишься?**

L: В Политехническом. 3 курс. Надеюсь, что четвертый. Проблемы, конечно же, есть.

НИМ: **Без энтузиазма учишься?**

L: И без энтузиазма, и времени нет с этим разъездами: каждый месяц уезжаешь, неделю бегаешь делаешь визу, а хочется еще и потренироваться. Не знаю, переведут ли меня на следующий курс, если уже не отчислили.

НИМ: **В ВУЗе знают о твоих достижениях?**

L: Да, декан в курсе, поэтому часто делают поблажки.

НИМ: **Почему на WCG постоянно уменьшается количество Action-дисциплин, становится больше стратегий?**

L: Стратегии более зрелищны, на массового зрителя рассчитаны. Пока интересы прогеймеров настолько не учитываются, насколько хотелось бы. Мне WCG не особо интересны, у меня туры есть, мне их хватает.

Часть фотографий предоставлена сайтом ***cyberfight.ru***

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Вселенная ненависти

Чем больше я узнаю об этих чужаках, тем больше я понимаю, что ими движет, и тем больше я их ненавижу. Я ненавижу их за то, что они есть, и за то, чем они станут. Я ненавижу их не потому, что они ненавидят нас, но потому, что они неспособны к хорошей, честной, человеческой ненависти.
Инквизитор Агмар, Warhammer 40,000

Трудно найти сейчас компьютерного игрока, для которого слово "Warhammer" является пустым звуком. Во многом эта заслуга принадлежит прошлогоднему хиту Dawn of War. Однако на территории матушки-России доскональное знание этой вселенной до сих пор является уделом сравнительно небольшого сообщества фанатов, в то время как в западной культуре Warhammer пустил корни давно и глубоко, найдя свое отражение в том числе и в компьютерных играх. Сегодня многие разработчики, придумывая очередную фэнтези-вселенную для стратегических нужд, чаще поглядывают в богато иллюстрированные Кодексы, чем в мануалы D&D или книги Дж. Р. Р. Толкиена. Чтобы не ходить далеко за примерами, назовем только всемирно известную серию Warcraft: при всем уважении к сценаристам Blizzard, десятки прямых заимствований из Warhammer видны невооруженным взглядом. В этой статье мы расскажем вам, откуда на самом деле взялись зеленые шкуры у орков, кто изобрел вертолеты и танки на паровом ходу, и чем зерги похожи на тиранидов. Ну и заодно вы получите полное представление об одной из самых популярных игровых вселенных, которая по глубине проработки и количеству поклонников мало уступает таким столпам современных фэнтези и фантастики, как Dungeons & Dragons и Star Wars.

Почти четверть века назад, в далеком 1981 году, английская фирма Games Workshop выпустила первый вариант настольной военно-тактической игры с миниатюрами под названием Warhammer Fantasy Battles (далее - WFB), посвященной, как можно догадаться из названия, сражениям в фэнтези-антураже. Через год последовало своеобразное "альтернативное воплощение" - Warhammer 40,000 (W40k), где привычные орки и рыцари были перенесены в обстановку далекого будущего. С тех пор шло постоянное развитие игр, издавались новые книги правил и наборы миниатюр, проводились чемпионаты, писали художественные произведения по игровой вселенной, создавались, наконец, компьютерные версии. На данный момент настольный Warhammer является мировым лидером в своем жанре. Заложенная в его основу тактическая система отличается глубиной и гибкостью, которые и не снились большинству конкурентов. Кроме того, коллекционирование, раскрашивание и художественная доработка игровых миниатюр сегодня могут запросто поспорить по популярности со стендовым моделизмом (и это несмотря на довольно "кусачие" цены). Наконец, не в последнюю очередь своей популярностью "Молот войны" обязан тщательно выписанной игровой вселенной, предельно жестокой и мрачной, но в то же время обладающей своеобразной (и немалой) притягательностью.

Мир Warhammer Fantasy Battles не отличается особенной оригинальностью. Есть Старый Свет - вылитая Европа, есть и другие географические области, столь же легко опознаваемые. Люди здесь очень похожи на наших с вами предков из эпохи позднего Средневековья, эльфы горды и остроухи, гномы ворчливы и трудолюбивы, а орки жестоки и необузданны. Однако столь буквальное, на первый взгляд, соответствие фэнтезийному канону позволяет авторам вдоволь поиздеваться над стереотипами, предлагая игроку взглянуть на знакомые расы в обстановке тотальной войны и взаим-

ной ненависти. Warhammer 40,000 гораздо оригинальнее и мрачнее своего фэнтезийного братца. Итак, место действия - наша с вами вселенная, но на дворе - сорок первое тысячелетие. Благословением и проклятьем для человечества, да и для остальных рас, является существование варпа (Warp) - своеобразного "альтернативного пространства", позволяющего перемещаться по космосу со сверхсветовыми скоростями. Благословением - потому что именно благодаря путешествиям через варп разумные расы смогли освоить всю галактику, колонизировав тысячи планет. Проклятьем - потому что варп тоже населен, и не кем-нибудь, а демонами Хаоса, охочими до душ псайкеров (Psykers - так здесь называют людей и прочих существ с псионными способностями, позволяющими им чувствовать варп и использовать его энергии). А с тех пор, как по вине эльдар (местных эльфов) открылся материальный путь из варпа в реальность, силы Хаоса стали главной угрозой для человечества (которое и без того здесь не живет, а выживает). Главной, но отнюдь не единственной: как и в WFB, во врагах недостатка тут никто не испытывает. Только сражения здесь идут не за города и деревни, а за планеты и звездные системы, и потери исчисляются не сотнями и тысячами, а миллиардами.

Несмотря на столь явную внешнюю несхожесть, было бы неверно рассматривать WFB и W40k как совершенно разные вселенные. Напротив, это своеобразные Инь и Янь Warhammer, два отражения одного и того же мира. Главное, что их объединяет, - это идея войны всех против

всех и отсутствие надежды на "светлое будущее". В мире Warhammer есть только конфликт. Кроме того, у большинства здешних рас есть два воплощения, фантастическое и фэнтезийное. Если вам знакомы, скажем, высшие эльфы из WFB, найти их двойников в W40k будет проще простого, пускай они вооружены не луками и копьями, а лазерными винтовками, и путешествуют по космосу на искусственных мирах-кораблях. Однако подобные отражения не являются творческими самоповторами, они позволяют увидеть старых знакомцев под новым углом. Что, если дать оркам современные технологии? Что, если превратить мертвяков в расу зловещих киборгов? Кстати, вопреки расхожему мнению (кое-кто считает, что WFB - это якобы прошлое мира W40k, а большинство уверено, что они вовсе никак не связаны), события обеих игр разворачиваются в одной и той же вселенной. Согласно информации от самой Games Workshop (правда, опубликованной довольно давно, но ни разу не опровергнутой), место действия WFB - планета, принадлежащая вселенной "сорокатысячника", но отделенная от остального космоса варп-штормами. Поэтому и тут, и там действуют одни и те же силы Хаоса, да и загадочные Древние (Old Ones), которые фигурируют в мифологии WFB, тоже пришли из "большого мира" W40k. Впрочем, не существует никаких доказательств физического родства между сходными расами из обоих миров (например, между эльфами и эльдар), поэтому было бы неверно полностью отождествлять их друг с другом.

Warhammer, по нынешним меркам, абсолютно неполиткорректная вселенная. Здесь откровенно тоталитарные порядки общества являются благом по сравнению с ужасами Хаоса, а приемлемым вариантом стратегии выживания человечества стало хладнокровное уничтожение миллионов "ради спасения миллиардов". Гномы тут любят мстить даже за малейшие обиды; благочестивые люди-имперцы давно привыкли к запаху горелого мяса еретиков, а темные эльфы вытворяют со своими пленниками такие вещи, от которых даже у маркиза де Сада волосы бы встали дыбом. Из всех эмоций персонажам оставлена лишь ненависть к врагу, которая принимает разные формы, будь то фанатизм имперцев, холодное презрение эльфов, неистовство хаоситов или буйная ярость орков. Наука, искусство и политика существуют как незначительные довески к ее величеству Войне, которая с незапамятных времен пожирает эту вселенную. Но, помимо всего прочего, Warhammer - это еще и гротескный, злой и тщательно выписанный шарж на реальную историю. Костры инквизиции, расовая и религиозная нетерпимость, безжалостная экспансия за счет более слабых соседей, слепая преданность идеологии, размен своих солдат на боезапас противника... Ничто из этого ведь не является выдумкой сценаристов Games Workshop. Warhammer просто накладывает реалии темных веков человечества на антураж стереотипной фэнтези-вселенной или переносит их на много тысячелетий вперед.

Традиционно считается, что и военно-тактические игры, и работа с миниатюрами - хобби сугубо для сильного пола. Однако этот стереотип успешно развенчан Натальей Мельник aka Alexi_Z. Комсомолка, спортсменка... то есть, простите, талантливая художница-моделистка, обладательница множества авторитетных наград, легендарная фигура в российском (да и мировом тоже) фанатском социуме...

Человечество

Королевства людей в WFB настолько буквально списаны с реальных государств Европы и Азии XIV-XVII веков, что это даже придает им определенный шарм. Любой игрок, хоть раз в жизни открывавший учебник истории, сразу поймет, кто есть кто. Вот (Священная Римская) Империя, составленная из множества графств и герцогств под властью Императора (который здесь вовсе не сверхчеловек, как в WH40k, а обычный выборный правитель). Это центр торговли и промышленности, а также оплот Церкви, которая ведет непрестанную борьбу против Хаоса. Вот Бретония - идеализированный гибрид Англии и Франции, страна благородных рыцарей и прекрасных дам, управляемая королевской династией под гербом с изображением льва. Вот Кислев - сборная солянка из восточноевропейских реалий, где есть и царица Катерина, и "крылатые" гусары, и город Прааг (читай "Прага"). Кстати, несмотря на наличие непременной развесистой клюквы, кислевиты в игре показаны сугубо положительными персонажами, они неоднократно вместе с Империей защищали человечество от его многочисленных врагов. Оставшиеся державы тоже вполне узнаваемы. Эсталия - Испания, Тилея - Италия, Норска - скандинавский полуостров, Катай - Китай (даже Великая Стена у них есть), Инд - Индия... А Аравия здесь так и называются - Araby. Не только сами государства, но и многие их обитатели напрямую позаимствованы из реальной истории. Здесь есть и гениальный изобретатель Леонардо, и церковный реформатор Лютер, и император Карл-Франц... Впрочем, кое-где авторы WFB все-таки удосужились напрячь фантазию и даровали человеческой расе разноцветных магов, наездников на экзотических животных (от пегасов до ручных медведей), а также настоящий танк на паровой тяге. Который, в свою очередь, через полтора десятка лет "близзарды" скопировали для Warcraft III, после чего, по некоторым данным, получили по рукам от Games Workshop и посему были вынуждены его немного переделать к адд-ону The Frozen Throne.

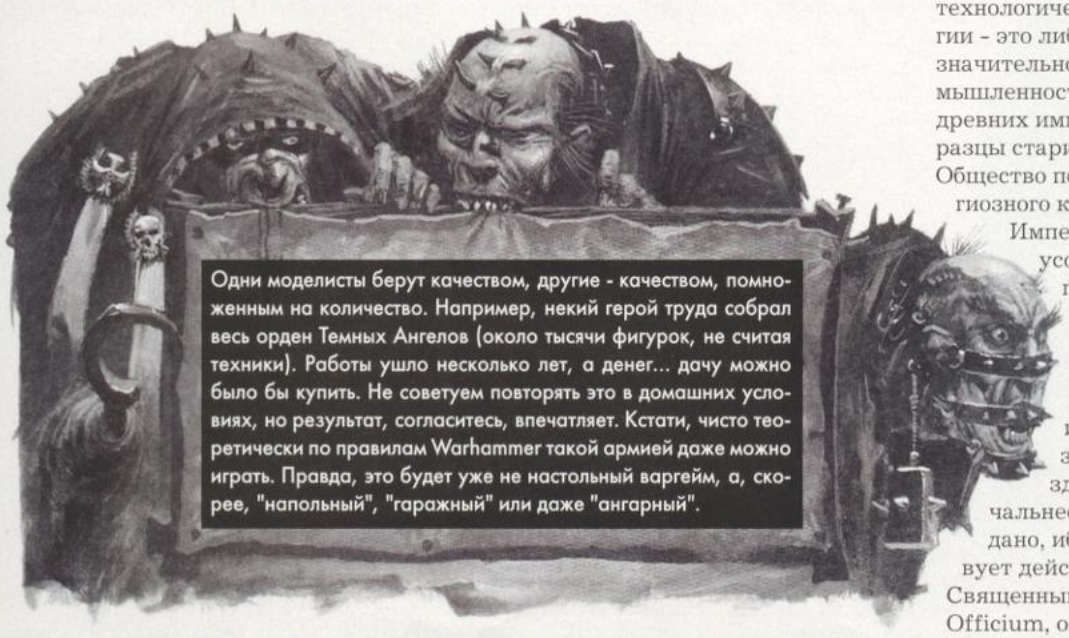
Марнеус Август Калгар, главнокомандующий Ультрадесанта

В WH40k все по-другому. Человечество успело расселиться по сотням тысяч планет, пережить свой Золотой Век, затем полный крах, новый подъем и теперь медленно, но неуклонно следует во тьму второго Средневековья. Все, что позволяет людям выжить, - это фанатичная преданность Императору и безграничная ненависть ко всем нечеловеческим расам. Император здесь уже не столько правитель, сколько полубог, одной силой мысли защищающий людских псайкеров от сил Хаоса. Именно он объединил сначала государства Земли и Солнечной системы, а потом и все колонии в пределах обитаемого космоса в Империум (Imperium, в W40k не принято говорить "Империя") под своей абсолютной властью, чтобы человечество могло единой мощью противостоять врагам. Именно он основал организацию Adeptus Astartes, более известную как космодесант (Space Marines), состоящую из легионов непобедимых сверхсолдат во главе с примархами (Primarchs), великими воинами и гениальными стратегами, созданными Императором по своему образу и подобию. Впрочем, как и полагается в подобных случаях, примарх Гор (Horus), первый среди равных, со временем пожелал свергнуть "отца", чтобы самому править Империумом. Ересь Гора (Horus Heresy) в итоге привела к тому, что половина всех легионов космодесанта перешла на сторону Хаоса, Гор погиб от руки Императора, а сам Император получил смертельную рану и с тех пор уже десять тысячелетий находится в состоянии агонии. Его жизнь поддерживает Золотой Трон (The Golden Throne) - гигантский комплекс жизнеобеспечения, а также регулярные жертвоприношения сотен псайкеров, чьи души поглощаются Императором.

К вопросу о переводе

Возможно, кому-то покажется непривычным, что Horus в статье переведен как "Гор", а не как более распространенный "Хорус". "Более распространенный" не значит "правильный". Персонаж Horus в W40k является явной отсылкой на бога Гора из египетской мифологии, впрочем, слегка извращенной в традициях Games Workshop. Перевод имен и терминов этой статье согласован с мнением коллектива переводчиков с российских сайтов по Warhammer (*www.warhammer40k.ru*, *redelf.h1.ru*). К сожалению, многие официальные переводы Warhammer-продукции (вроде руссобитовской локализации Dawn of War) нельзя считать авторитетными источниками из-за объективно большого количества ошибок.

В течение прошедшего со времен Ереси времени человечество медленно деградировало, как морально, так и технологически. Все "новые" технологии - это либо адаптации старых под значительно ослабшую военную промышленность, либо же найденные в древних имперских развалинах образцы старинного машиностроения. Общество построено на основе религиозного культа, провозглашающего Императора богом. Любой, кто усомнится в божественности повелителя человечества, подписывает приговор не только себе, но и всем окружающим: уничтожение населения целых городов и даже планет из-за угрозы распространения ереси здесь не редкость. Что печальнее всего, это вполне оправдано, ибо в самом деле препятствует действиям Хаоса. Впрочем, Священный Официум (Sanctum Officium, он же Инквизиция), как го-



Одни моделисты берут качеством, другие - качеством, помноженным на количество. Например, некий герой труда собрал весь орден Темных Ангелов (около тысячи фигурок, не считая техники). Работы ушло несколько лет, а денег... дачу можно было бы купить. Не советуем повторять это в домашних условиях, но результат, согласитесь, впечатляет. Кстати, чисто теоретически по правилам Warhammer такой армией даже можно играть. Правда, это будет уже не настольный варгейм, а, скорее, "напольный", "гаражный" или даже "ангарный".

Для выездов на природу идеально подходит фигурно изукрашенный инквизиторский бронетранспортер. Чтобы не скучать в дороге, возьмите с собой небольшой церковный орган

ворится, себе на уме. Инквизиторы уже привыкли к почти что абсолютной власти и расценивают культ Императора только как гарант стабильности сложившейся системы. Кроме того, на Марсе (который к тому времени превратился в главный технологический центр) существует Культ Машины (Machine Cult), признающий Императора властителем человечества, но при этом не подчиняется догмам официальной религии. Техножрецы этого культа, они же Adeptus Mechanicus, считают знание высшим проявлением божественности, поэтому все существа или механизмы, воплощающие знание, для них священны. Культ Машины обеспечивает Империю инженерами и техническими экспертами.

Космические десантники - "визитная карточка" Империума. Это генетически усовершенствованные бойцы, оснащенные самым лучшим в Империи оружием и боевой техникой. Космодесант поделен на ордена (Chapters), подобные средневековым рыцарским братствам. Каждый орден имеет свои уникальные особенности. Так, Темные Ангелы (Dark Angels) одержимы преследованием бывших братьев, переметнувшихся к Хаосу, а Черные Храмовники (Black Templars) отличаются крайней нетерпимостью к псайкерам, вне зависимости от их принадлежности. Кровавые Ангелы (Blood Angels) неукротимы в рукопашной схватке и регулярно попивают кровь убитых врагов, которая им требуется из-за дефекта в генокоде. Космические Волки (Space Wolves) обладают рядом звериных черт (например, острыми клыками и сильно развитыми органами чувств), причем для большего сходства они носят шкуры поверх доспехов и вообще активно косят под викингов. Кстати, мутации в генокоде некоторых орденов вызваны вмешательством Хаоса, когда на заре Империума подвластные демонам силы разметали юных примархов по галактике. Образцовым как с точки зрения генокода, так и с точки зрения соответствия имперским нормам, является орден Ультрадесантников (Ultramarines), владеющий собственным конгломератом планет под названием Ультрамар (Ultramar).

Всем хорош космодесант, да численность бойцов у него маловата - на весь Империум их не больше миллиона. Это связано со страхом перед новой ересью, т.к. еще одну войну подобного масштаба Империум не переживет. Так что основные тяготы войны приходится нести на своих

Святая инквизиция в твоем PC

или
компьютерные игры по вселенной Warhammer

Space Hulk

Жанр: Тактика/FPS
Разработчик: Electronic Arts
Год выпуска: 1993

Первая игра по вселенной W40k появилась на PC в бородатом 1993 году. За основу была взята одноименная настолка (ответвление от основного варгейма), посвященная разборкам космопехов-терминаторов с тирандидскими генокрадами в узких коридорах заброшенных кораблей. Сюжет идеально подошел для FPS с элементами тактики. Игрок не мотался по лабиринтам в гордом одиночестве, а командовал отрядом из нескольких бойцов, причем имелась возможность разделить экран на несколько частей, чтобы обозревать происходящее из глаз сразу всех своих подопечных. Увы, игра обогнала свое время, и на фоне популярности первого DOOM пользовалась успехом только у ограниченного круга фанатов.

Space Hulk 2: Vengeance of the Blood Angels

Жанр: Тактика/FPS
Разработчик: Electronic Arts/Key Game
Год выпуска: 1995

Вторая часть Space Hulk была выпущена не только на PC, но и на консолях 3DO, Sega Saturn и PlayStation, причем 3DO-версия считается лучшей. По сравнению с первой частью улучшилась графика и появились новые тактические возможности. Однако в мутном потоке спрайтовых шутеров того времени игра прошла практически незамеченной, хотя многие из тех, кто все-таки удосужился в нее "въехать", считают ее и поныне одной из лучших игр по этой вселенной.

Warhammer: Shadow of the Horned Rat

Жанр: RTS
Разработчик: Mindscape Inc.
Год выпуска: 1996

Первой из двух существующих игр по вселенной фэнтезийного WFB сильно не повезло с датой выхода - она увидела свет в том году, который ознаменовался победоносным шествием по планете второго Warcraft. Shadow of the Horned Rat нахваливала пресса, воспевая дифирамбы продуманной тактической системе, трехмерной графике и несовместимости со всеми операционками, кроме Windows 95. Однако игроки в массе своей пожимали плечами и уходили обратно в Warcraft II, гонять пусть и не таких прогрессивных, но гораздо более привычных близзардовских орков. Были и те, кто проникся. Эти с упорно стиснутыми зубами честно проходили боевой путь командира наемников Моргана Бернхарта, огнем и мечом оборонявшего Империю от нашествия скавенов.

Вся радость от достойного воплощения тактических возможностей из настолки была напрочь загублена двумя недостатками: запутанным интерфейсом и чудовищной сложностью игрового процесса. В условиях тотального реалтайма и отсутствия возможности сохраняться в процессе миссий это сделало игру почти непроходимой, так что финальную заставку видели только избранные мазохисты.

Warhammer Epic 40.000: Final Liberation

Жанр: TBS
Разработчик: SSI
Год выпуска: 1997

Компьютерное воплощение Warhammer Epic 40.000 (версии "сорокатысячника", посвященной противостоянию на уровне целых дивизий и армий, а не отдельных отрядов) от "стратегического гиганта" SSI не стало ни хитом, ни новой вехой в жанре. Получился вполне стандартный тактический варгейм, обладающий, помимо всего прочего, откровенно устаревшей для своего времени графикой. Фанаты W40k играли с удовольствием, простые смертные, как правило, проходили мимо. Единственной действительно шикарной "фишкой" стали видеоролики. Фактически, разработчики игры сняли полноценный фильм с участием Имперской Гвардии (Imperial Guard). Вопреки названию, это обычная призывная армия, сильно уступающая десантным войскам как в вооружении, так и в боевой подготовке. "Железный кулак" Гвардии - бронетанковые армии, оснащенные разнообразной и весьма боеспособной техникой. Кроме танков, есть, разумеется, и пехота, и даже кавалерия. Особую роль в Гвардии играют комиссары, которые личным примером (или, что чаще, показательными расстрелами трусов и дезертиров) вдохновляют солдат на подвиги. В целом, если ордена космодесанта напоминают средневековые духовные организации, то Имперская Гвардия больше похожа на гротескный гибрид вермахта и Красной Армии 30-40х гг. XX века.

Асмодей, капеллан-дознаватель Темных Ангелов, гроза отступников

Инквизиция может призвать для выполнения священного долга любые силы на территории Империи, но есть у нее в подчинении и собственные войска. Во-первых, в состав инквизиционного крыла Ordo Malleus входит орден Серых Рыцарей (Grey Knights), имеющий длинную и славную историю. Десантники из этого подразделения являются сильными псайкерами сами по себе, специально обучены борьбе против демонов и оснащены самым совершенным оружием. Во-вторых, для устранения особо опасных противников Инквизиция использует ассасинов из организации Officio Assasinorium, высококвалифицированных наемных убийц, для которых практически не существует преград. Наконец, в войнах, связанных с распространением ереси, под командованием Инквизиции выступают Сестры Битвы (Sisters of Battle), также известные как Adepta Sororitas. Эти милитаризированные монахини, которых с детства готовят к святой войне, являются одними из самых фанатичных служительниц культа Императора.

Империум однозначно враждебен по отношению ко всем остальным расам. Исключение делается только для малочисленных народов вроде скватов и огринов (см. ниже), которые рассматриваются имперской идеологией как люди с "доброкачественными" мутациями, вполне пригодные для службы под командованием "старших братьев". Кроме того, общая угроза со стороны тиранидов или Хаоса изредка приводит к заключению кратковременных союзов имперцев и эльдар, хотя в "мирное" время они рвут друг другу глотки за милую душу. Был даже зафиксирован беспрецедентный случай, когда против сил Хаоса заодно с войсками Империума выступили некроны. Враг моего врага - мой друг, что ни говори...

Хаос

Из всех врагов человечества во вселенной Warhammer пальму первенства прочно держит Хаос. От любого другого противника защитят оружие и храбрость, от Хаоса же защитит только абсолютная чистота помыслов. А если есть хоть одна слабинка... Хаос тем силен, что, в отличие от имперского порядка, загоняющего людей в рамки жесткого тоталитарного общества (впрочем, ради их же блага), он дает абсолютную свободу. В том числе и от собственной совести. Захотелось убить соседа? Убей! Возжелал вон ту женщину? Она твоя. Жаждешь власти? Хаос дает власть. Только потом не говори, что тебя не предупреждали... Если верить его апологетам, Хаос - это культ вседозволенности и силы, попирающий любые ограничения и возвышающий своих последователей над простыми смертными. На самом же деле, подавляющее большинство адептов Хаоса становятся лишь быстро расходуемым "пушечным мясом", рабами хозяев-демонов. Впрочем, нельзя не при-

Сегодня у хаоситов большая радость - в бой их посылает не кто-нибудь, а Демон-Принц

Гор над телом поверженного Сангвиниуса, примарха Кровавых Ангелов

Адепты Кхорна любят собирать черепа убитых врагов. Тут еще не самая большая коллекция

знать, рабами вполне счастливыми. Кстати, что любопытно, почти все служители Хаоса принадлежат к человеческой расе. Темные эльфы/эльдар, правда, тоже почитают одного из богов Хаоса, а орки (в W40k) и мертвяки (в WFB) иногда выступают заодно с хаоситами, но своих самых преданных слуг демоны набирают исключительно среди людей. Возможно, потому что основа основ Хаоса - именно человеческие страсти.

Четыре верховных божества Хаоса абсолютно одинаковы как WFB, так и в W40k. Все они - порождения варпа и не могут физически воплотиться в реальности, что компенсируется наличием у каждого из них внушительной свиты из демонов и адептов-людей.

Кхорн (Khorne) - бог войны и убийства. Из его слуг самыми сильными являются Жаждущие Крови (Bloodthirsters) - могучие красно-крылые демоны, живые машины разрушения. Тзинч (Tzeentch) более известен как Меняющий Пути. Это бог темной магии и тайного знания, повелитель чернокнижников и большой ценитель чародейских интриг. Нургл (Nurgle) - бог смерти и разложения. Даже по сравнению с прочими демонами Хаоса его слуги просто отвратительны: гниющие горы плоти, распространяющие вокруг себя заразу и зловоние. Слаанеш (Slaanesh) - самый молодой из богов Хаоса, но и самый опасный. Он родился из эльдарских эмоций, скопившихся в варпе, и, возможно, поэтому предпочитает более изысканные развлечения, нежели убийства и жертвоприношения. Проще говоря, Слаанеш отвечает за разного рода чувственные удовольствия, от азартных игр до секса, чем извращеннее - тем лучше. Кроме адептов-людей, ему поклоняются некоторые темные эльдар (в WFB - темные эльфы), которые как раз знают толк в подобных забавах. Любимые создания Слаанеша - демонитты (daemonettes), бисексуальные гермафродиты, которые с одинаковым удовольствием предаются разврату или же рвут не желающих развлекаться на мелкие клочки. Кстати, сам Слаанеш тоже обоеполый. Так сказать, статус обязывает. Некоторые ранние источники упоминают и пятого бога Хаоса - Малала (Malal), который является воплощением абсолютной анархии и смертельным врагом четырех своих "коллег". Однако из всех современных редакций WFB и W40k Малал исключен (его создатель ушел из Games Workshop, прихватив авторские права на этого персонажа), и официально его существование сейчас не подтверждается.

В WFB слуги Хаоса не слишком интересны. Всякого рода разбойники, викинги (с непременными берсерками), чернокнижники, мутанты-зверолюды (Beastmen) и прочая, и прочая... Обычные фэнтезийные злодеи, в общем. В W40k все значительно интереснее. Там Хаос переманил на свою сторону добрую (точнее, злую) половину примархов с их легионами, применяя при этом весьма изощренный индивидуальный подход. Хотя после Ереси Гора верные Императору войска загнали своих непутевых собратьев в Глаз Ужаса (Eye of Terror, участок космоса, где пересекаются варп и реальность), те не сидят без дела и время от времени ощутимо огрызаются. Огрызаться им есть чем, в дополнение к бережно сохраненным имперским технологиям они частенько получают особые дары от своих хозяев, что выражается в разнообразных мутациях, вплоть до вселения в них демонов. Так что, если увидите хаосита с парой щупальцев вместо рук, ветвистыми рогами и третьим глазом посреди лба, знайте, что он в особой милости у начальства.

стием профессиональных актеров и использованием высококачественного реквизита (вплоть до того, что боевая техника была представлена макетами в натуральную величину). Этого не удалось переплюнуть даже Westwood. Если бы еще собственно игра соответствовала такому уровню качества...

Warhammer: Dark Omen

Жанр: RTS
Разработчик: Mindscape Inc.
Год выпуска: 1998

Разработчики из Mindscape сделали выводы из провала Shadow of the Horned Rat и исправили в сиквеле большинство ошибок. Сюжет немного изменился, теперь товарищу Бернхарту противостоял уже не какой-то крысиный божок, а Нагаш Король Ужаса, самый сильный некромант в WFB. Игровая графика серьезно улучшилась, интерфейс перенес ряд пластических операций и стал вполне эргономичным, сложность чуть-чуть уменьшилась, а тактическая система была слегка подправлена для удобства пользователей. Кроме того, добавился мультиплеер для двух игроков. В итоге игра получилась вполне успешной. Хотя народные массы все равно с большим удовольствием занимались разведением зерглингов в только что вышедшем Starcraft, Dark Omen все-таки стал первой по-настоящему популярной компьютерной инкарнацией Warhammer. Кстати, по стечению ли обстоятельств или благодаря строгому контролю Games Workshop создатели этой и практически всех последующих WH-игр очень тщательно подходили к побору актеров, озвучивающих диалоги и реплики юнитов. Dark Omen, Chaos Gate, Dawn of War запомнились многим не только графикой или играбельностью, но и потрясающей озвучкой.

Warhammer 40.000: Chaos Gate

Жанр: Тактика
Разработчик: SSI
Год выпуска: 1998

Следующей версией W40k на компьютерных экранах стал Chaos Gate, выполненный на движке Wages of War, неудачного клона Jagged Alliance. В соответствии со сменой движка уменьшился и масштаб боевых действий: в сражениях принимали участие лишь небольшие отряды солдат при поддержке техники. По сравнению с расовым разнообразием Final Liberation, всего две действующие стороны (Ультрадесантники и космопехи Хаоса) выглядели, на первый взгляд, бедновато. Впрочем, от сокращения масштабов Chaos Gate только выиграл, явив собой весьма приличную походовую тактику в лучших традициях X-Com. Кроме традиционного для таких игр огнестрельного оружия, был представлен и полный арсенал средств убиения в контактном бою (силовые перчатки, пиломечи и т.д.), а также набор особых способностей у псайкеров. В целом, игра получилась вполне достойной, хотя и не снискала особой народной любви ввиду тогдашней непопулярности жанра (триумф JA2 был еще впереди). Многим CG запомнился еще и замечательной музыкой, идеальной подходящей к мрачной вселенной W40k. Выдранный из игры гимн Ультрадесанта (Ultramarines Chant) до сих пор имеет хождение среди поклонников этого ордена.

Warhammer 40.000: Rites of War

Жанр: Wargame
Разработчик: SSI
Год выпуска: 1999

SSI продолжала экспериментировать с жанрами, все еще имея на руках лицензию от Games Workshop. Очередное игровое воплощение W40k приняло облик махрового клона Panzer General и даже было выполнено полностью на его движке. На сей раз предлагалось для разнообразия поиграть за эльдаров, прочие расы были доступны только в мультиплеере. Чересчур аляповатые и цветастые фигурки остроухих воинов отвратили от экрана многих непосвященных, однако игра все-таки пользова-

Как и в случае с орденами "чистых" космодесантников, легионы Хаоса тоже обладают уникальными особенностями. Например, Железные Воины (Iron Warriors) предпочитают заменять конечности кибернетическими протезами, бойцы Гвардии Смерти (Death Guard) абсолютно нечувствительны к боли, а воины легиона Тысячи Сынов (Thousand Sons) вообще не имеют физической оболочки, их души напрямую заключены в силовые доспехи. Кстати, хотя в своей ненависти к Императору все хаоситы едины, между собой они тоже ссорятся, причем в основном именно по причине морально-эстетической несхожести. Например, слаанешевский девиз "make love not war" не находит отклика в душах фанатов Кхорна, а адепты Тзинча при виде выкормышей дедушки Нургла зажимают нос и переходят на другую сторону улицы. Впрочем, когда находится достаточно сильный и уважаемый полководец (в последнее время эта роль достается исключительно Абаддоне (Abaddon), прямому наследнику Гора), все легионы хаос-десантников забывают про разногласия и идут за ним бить имперцев. Как правило, до первого поражения, после чего отступают обратно в Глаз Ужаса, где начинают в очередной раз разрабатывать планы мести.

Орки

В фэнтези-литературе орки поселились с того времени, когда профессор Толкиен решил перенести их из европейского фольклора в свой "Сильмариллион" на роль пакостных прислужников Темного Властелина. Позже они прочно обосновались в D&D в качестве полноценной расы, а вовсе не "испорченных" потомков эльфов. Однако те орки, которые знакомы нашим читателям по сериалу Warcraft и его многочисленным подражаниям, пришли именно из Warhammer. Только там впервые был полностью сформирован облик "современного" орка: крупная непропорциональная фигура с чрезмерно развитыми руками и торсом, массивная нижняя челюсть с торчащими вверх клыками и, главное, зеленый цвет кожи. Именно с тех пор зеленые шкуры у орков стали неотъемлемой частью фэнтезийного канона.

Имперский комиссар Яррик выясняет с орочим варбоссом Газкуллом, у кого клешни больше

Вархаммеровские орки отличаются от исторических предшественников не только внешностью, но и идеологией. Здесь они не служат никаким Темным Властелинам и вообще не являются такими уж злыми. Это просто веселые психопаты, для которых единственным развлечением является война. Для нападения оркам не нужны ни экономические, ни политические причины. Есть враг - хорошо, орки идут его бить. Нет врага - с таким же удовольствием будут бить друг друга. Если бы не эти междоусобные свары, орки давно бы захватили весь мир, а пока что они сами прекрасно сокращают свое же поголовье.

В WFB орки выступают в тесном союзе с двумя родственными расами - гоблинами (Goblins) и снотлингами (Snotlings). И те, и другие отдаленно похожи на орков, но отличаются длинными носами и ушами, а также низким ростом и более хилым телосложением, причем снотлинги мельче гоблинов и являются, по сути, отбросами орочьего общества. Гоблины играют роль слуг и дешевой пехоты, а

собственно орки занимают более высокие посты в воинской иерархии. Должности вождей и офицеров принадлежат, как правило, черным оркам (Black Orcs), которые отличаются крупными размерами, дисциплинированностью и темным оттенком шкуры. Кроме того, отдельной разновидностью зеленокожего племени являются дикие орки (Savage Orcs), которые населяют тропические области и знамениты своей кровожадностью, а также презрением к любого рода доспехам. Есть и особый подвид гоблинов - ночные гоблины (Night Goblins), которые обычно живут под землей и плохо переносят солнечный свет, поэтому на поверхности они носят плотные черные балахоны.

Орки растут в течение всей жизни, причем есть версия, что с возрастом снотлинги превращаются в гоблинов, гоблины - в орков, а те, в свою очередь, - в черных орков. Впрочем, редко кто из зеленошкурых живет так долго, ибо потери в боях они несут колоссальные (что их самих ничуть не заботит). Орки и гоблины не признают сложных военных машин, зато активно используют в бою разнообразную ездовую живность - волков, гигантских кабанов, виверн и зубастых сквиггов. Изредка в состав их армий входят великаны и тролли (которые здесь практически ничем не отличаются от своих классических прообразов). Вместо магов и жрецов у зеленокожих есть шаманы, которые поклоняются богам Горку и Морку (Gork and Mork). Горк олицетворяет ярость и грубую силу, а его братишка Морк - военную хитрость и подлость.

"Космические" орки из W40k (здесь они называются по-другому - не Orcs, а Orks) не слишком отличаются от своих фэнтезийных собратьев. Конечно, оружие и боевая техника у них соответствуют эпохе: вместо луков - пулеметы, а вместо ездовых хрюшек - багги и мотоциклы. Орки в свободное время занимаются тем, что конструируют для своих нужд новые средства уничтожения (кстати, эта склонность к сооружению безумных военных агрегатов впоследствии была приписана гоблинам из Warcraft, равно как и внешность их вархаммерских тезок). Никуда не делись и собственно гоблины (здесь их обозвали "гретчинами" (Gretchins)) и снотлинги, у которых, кстати, особая сюжетная роль. Дело в том, что орки в W40k не простые, а научно-фантастические. История происхождения у них соответствующая. Орки и гретчины (объединенные термином "оркоиды") - плод военного эксперимента существ, которые нынче деградировали до снотлингов. Зеленый цвет кожи у оркоидов обусловлен наличием в крови симбиотических элементов морских водорослей, которые обеспечивают быструю регенерацию поврежденных тканей тела и даже восстанавливают жизненно важные органы. Оркоиды бесполы, сексом не занимаются, а размножаются при помощи спор, которые рассыпаются вокруг них вместе с чешуйками кожи и прорастают, как грибы, в темных и влажных местах. Питаться они могут чем угодно, их второе сердце (оно же желудок) переваривает любую пищу. Кроме того, в генокод орков изначально заложена информация о культуре, технологии, обращении с оружием, воинской тактике и т.д., так что орк готов к труду и обороне буквально с пеленок. Понятно, что, когда не нужно заботиться ни о противоположном поле, ни о приготовлении пищи, ни об образовании, оркам только и остается, что воевать.

Орки в Warhammer разговаривают на замечательном языке, представляющем собой ломаный английский с большим количеством жаргонных словечек. Shoota (искаженное слово Shooter) - это у них, к примеру, автомат; Burna Boyz (Burner Boys) - отряд огнеметчиков; а Killa Kan (Killer Can, "жестянка-убийца") - противопехотный шагающий танк. Главное слово в их языке - Ваааагх! (именно так, с восклицательным знаком - Waaaagh!). Это и боевой клич, и основа жизненной философии, и обозначение своеобразной Орды, в которую иногда объединяются орки всех племен (одноименное явление присутствует и в WFB). В Ваааагхе практически нет междоусобиц, и все бойцы подчинены одной цели - уничтожению всего живого. Ваааагх катится по вражеским планетам, оставляя за собой руины, тысячи трупов и горы экскрементов, пока не выдохнется, и его участники не перегрызутся. Кстати, все орки - псайкеры, что, правда, никому ничего не дает, кроме них самих. И еще считается, что орочье оружие стреляет только потому, что сами орки верят в то, что эти штуки могут стрелять.

лась определенной популярностью. "В кассу" оказались и RPG-характеристики у подразделений, и приличная (по стандартам варгеймов) графика, и общая свежесть темы. Однако хитом Rites of War нельзя было назвать при всем желании, и после нее SSI больше не бралась за "экранизации" W40k.

Warhammer 40.000: Agents of Death

Жанр: FPS
Разработчик: Mirage Media
Год выпуска: никогда

Анонсированный в 1999 году FPS от польской конторы Mirage Media с самого начала внушал определенные подозрения. Движок от Mortyr 2 (который на тот момент был далек от завершения), банальный сюжет о спасении планеты от продавшегося Хаосу имперского наместника, непонятная система совместного прохождения игры вместе с боевыми товарищами под управлением AI (причем без возможности какого-либо контроля команды)... Возможно, в итоге вышел бы и хит. Вероятнее всего - обычный середнячок. Но финансирование проекта было прекращено, а сам он был закрыт до лучших времен. Что ж, не так много мы и потеряли.

Warhammer 40.000: Fire Warrior

Жанр: FPS
Разработчик: Kuju Entertainment
Год выпуска: 2003

Восставший из пепла шутер по вселенной W40k все-таки явил себя миру спустя четыре года. И мир ужаснулся... Обычные игроки просто сносили игру после первых десяти минут. Посвященные, конечно, пытались играть дальше, но при всем желании не смогли заставить себя переварить низкокачественный дизайн уровней, занудный игровой

процесс и странный сюжет, явно написанный как часть рекламной кампании к свеженькой расе Тау. Главгерой, серокожий служитель идеалов Великого Добра, выносил нехороших имперцев пачками, не делая никаких различий между простыми солдатами и космопехами (против которых, по всем правилам вселенной, он в одиночку ну никак не вытянул бы). Плюс к тому, игру закопала пресса, которая почему-то не смогла простить наличия "бензопил" (вообще-то, пиломечей, но кому интересно) у имперских офицеров. В итоге Fire Warrior смог привлечь (и то ненадолго) лишь немногих фанатов Тау, а также попасть в историю как хороший пример того, как не надо делать игры по лицензиям.

Warhammer 40.000: Dawn of War

Жанр: RTS
Разработчик: Relic Entertainment
Год выпуска: 2004

Никогда не знаешь, где найдешь, где потеряешь... Fire Warrior оказался большим разочарованием, и на готовящуюся к выходу RTS под названием Dawn of War не возлагали особых надежд, ожидая от нее только продолжения "опопсения" вселенной. Как выяснилось, абсолютно зря. Игра однозначно удалась, более того - стала хитом. Великолепная графика, динамичный игровой процесс, неплохой баланс, фирменная вархаммеровская жестокость (как там дредноуты рвали пехоту, загляденье просто)... Все это сделало DoW одной из самых запоминающихся RTS'ок последнего времени и, пожалуй, первой игрой по W40k, на 100% соответствующей духу и стилю оригинальной вселенной. Конечно, до "убийцы Warcraft III" она не дотянула, но вполне успешно боролась с близзардовским хитом в умах и сердцах пользователей. Кроме того, благодаря своей популярности DoW во многом способствовала привлечению

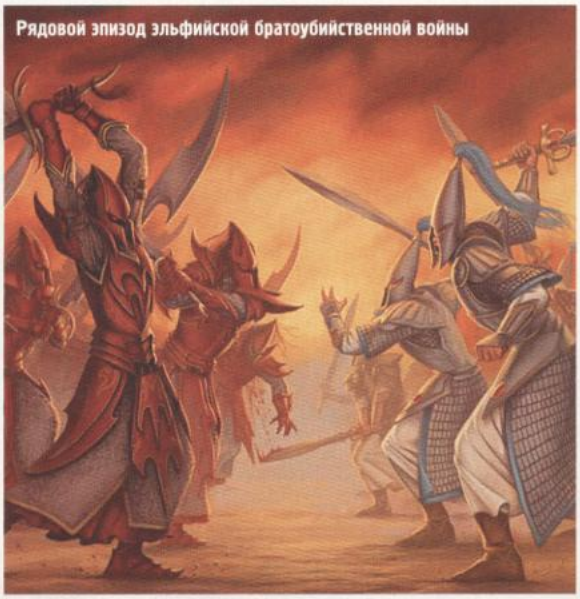
Эльфы

Вархаммерские эльфы являются одной из самых древних рас во вселенной. Сейчас их цивилизация медленно угасает, однако, в отличие от своих сородичей из книг Толкиена, уступать этот мир людям эльфы не собираются. По крайней мере, без боя. В WFB присутствует три эльфийских народа. Высшие эльфы (High Elves) обитают на острове Ультуан (Ulthuan, аналог Атлантиды). Это самые, если так можно выразиться, правильные эльфы: представители высокоразвитой культуры, достигшие огромных высот в магии и с презрением глядящие на не столь продвинутые народы. Они высоки ростом, обладают вытянутыми лицами, слегка раскосыми глазами и острыми (но не длинными, как в большинстве современных игр) ушами. Высшие эльфы уделяют много внимания эстетике, на их серебряные доспехи и фигурно изукрашенное оружие просто приятно смотреть (хотя эффектность еще не гарантирует эффективности, эльфы физически достаточно слабы и компенсируют это только выучкой и сложной боевой тактикой). В качестве ездовых животных они используют не только лошадей, но и грифонов с драконами.

Хотя высшие эльфы вообще ни с кем особенно не дружат, их самые заклятые враги - бывшие сородичи, темные эльфы (Dark Elves), также известные как дручии (Druchii). Эти предатели эльфийских идеалов когда-то сбежали с Ультуана на западный континент Наггарот (Naggaroth), откуда теперь на своих гигантских плавучих крепостях совершают рейды на прочие земли. Темные эльфы - раса развращенных и кровожадных существ, поклоняющихся Каэла Менша Каину (Kaela Mensha Khaine), богу убийства. Они ведут войны со всеми расами, в основном - ради захвата рабов, которых потом либо приносят в жертву своему кровавому божеству, либо используют для извращенных развлечений. Во всех слоях общества темных эльфов царят обман и предательство. Особой кастой являются Невесты Каина (Brides of Khaine) - феноменально жестокие ведьмы-воительницы. Правит этим осиным гнездом Король-Чародей (Witch King), чья мамочка и ближайшая советница является к тому же главой еще более отвратительного Культа Удовольствий (Cult of Pleasure), который курирует лично Слаанеш. Хотя дручии явно инспирированы дроу из романов Р. Сальваторе, они внешне сильно отличаются от своих D&D'шных сородичей. Их кожа не темная, а белоснежно белая, и к паукам они равнодушны. Кстати, есть там и свой "благородный изгнанник", явный намек на Дриззта До'Ардена - Малус Темный Клинок (Malus Darkblade). Но от своего политкорректного прототипа этот отморозок отличается в той же степени, в какой весь Warhammer отличается от сказок дядюшки Сальваторе. Кличку "братоубийца" Малус получил не за красивые глаза.

Третий род эльфов в WFB - лесные эльфы. Они живут в Старом Свете, а их столица находится на границе Бретоннии, в лесу с жутко оригинальным названием Лорен (Loren). Лесные

Рядовой эпизод эльфийской братоубийственной войны

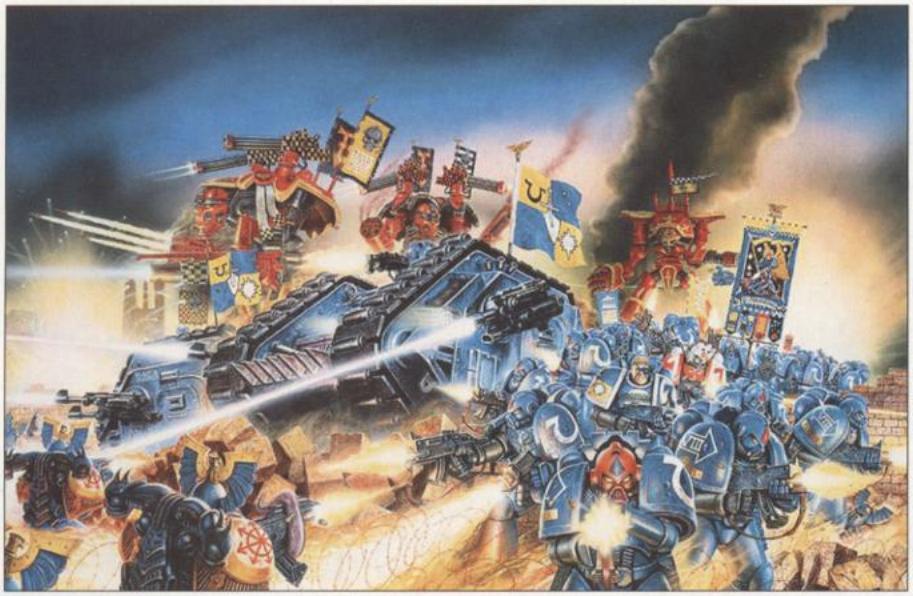


Нет, это не некрон. Вы не поверите, но так одеваются "светлые" эльдар

эльфы не вмешиваются в конфликт своих высших и темных сородичей. Существа они сами по себе незлые, но осквернителей леса (т.е. всех, кто не лесной и не эльф) встречают не иначе как предупредительным выстрелом в правый глаз. Вообще, лесных эльфов отличает тесный контакт с природой, что выражается в том, что за них в ближнем бою дерется всякая энтообразная нечисть, а сами эльфы предпочитают бить врагов из луков с безопасного расстояния. Вместо серебряных кольчуг они любят рядиться в маскхалаты, но в остальном внешне не сильно отличаются от высших эльфов. Единственное исключение - лоренский правитель Орион (Orion), который щеголяет кожей под цвет окружающей листвы и шикарными оленьими рогами на голове (если вы сейчас подумали о Keeper of the Grove, вы почти правы).

На первый взгляд, эльдар (Eldar, слово не склоняется) в W40k являются почти полным аналогом эльфов. Собственно эльдар - те же высшие эльфы, гордые, продвинутые и остроухие. Ушедшие (Exodite Eldar), отказавшиеся от технологий своих собратьев и живущие на планетах как обычные колонисты - чем не лесные эльфы? Ну а на кого похожи темные эльдар, охотящиеся по всей галактике за рабами для жертвоприношений, вы уже догадались. Однако не все так просто. Начнем с того, что все родные планеты эльдар был уничтожены из-за страшной катастрофы, сопровождавшей рождение Слаанеша. В принципе, в этом повинны сами эльдар. Они вели изнеженный, развращенный образ жизни, предаваясь разнообразным чувственным удовольствиям. В конечном итоге это привело к тому, что из их эмоций в варпе зародился новый бог Хаоса - Слаанеш. Он пожрал все души умерших эльдар и смог прорвать ткань реальности, открыв проход силам Хаоса в эту вселенную. При этом на месте родных миров эльдар образовался Глаз Ужаса, ставший основным оплотом хаоситов. К счастью, многие эльдар успели спастись на искусственных мирах-кораблях (Craftworlds), гигантских ковчегах, на борту которых была воссоздана экосистема эльдарских планет с лесами, реками и городами. Теперь каждый искусственный мир полностью независим и ведет собственную политику, свои войны и торговлю. Кроме того, некоторые эльдар решили поселиться на отдаленных планетах и начать жизнь как новая цивилизация. Их стали называть Ушедшими. Но остались и те, кто не пожелал отречься от Культа Удовольствий, и продолжал погружаться в пучину извращенных наслаждений. Это, разумеется, темные эльдар (Dark Eldar).

Эльдар - раса могущественных псайкеров, оперирующих добываемой из варпа материей Wraithbone, и способных создавать из нее любые предметы или сооружения простым усилием мысли. Важной частью их культуры является танец, который может передавать огромный спектр самых тонких эмоций. Лучше всего искусство танца освоено сектой особых воинов, Арлекинов (Harlequins), поклоняющихся Сме-



новых игроков в настольный W40k, в то время как предыдущие игры, наоборот, были больше рассчитаны на аудиторию устоявшихся фанатов. А еще в DoW был вступительный ролик, от которого даже у видавших виды "киноманов" челюсть выпадала на пол. От восторга.

Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault

Жанр: RTS
Разработчик: Relic Entertainment
Год выпуска: 2005

Этой осенью нас ожидает давно предсказанный адд-он к DoW. Новая сторона (Имперская Гвардия), новые юниты для старых рас, новая сингловая кампания, новые игровые возможности... Relic кует железо, не отходя от кассы, - к хорошей игре всегда полагается хорошая добавка.

Warhammer Online

Жанр: MMORPG
Разработчик: Mythic Entertainment
Год выпуска: 2007

Первоначально разработкой онлайнового воплощения WFB занималась контора Climax Development. Однако ребята явно переоценили свои силы. Когда Games Workshop соотнесла затраты на проект с темпами его разработки, решение было однозначным: закрыть! Правда, Climax еще какое-то время были полны энтузиазма делать WO на свои деньги, но и энтузиазм, и деньги быстро кончились. А спустя почти год после официального прекращения финансирования первого проекта, GW передали флаг в руки куда более достойных разработчиков из Mythic Entertainment, на счету которых - легендарный Dark Age of Camelot и вызревающий Imperator. Warhammer Online ожидается не раньше 2007 года. Пока публике представлено лишь несколько скриншотов с симпатичным bump-mapping на моделях, да заверения в том, что основным способом времяпровождения в игре станет война между фракциями (RvR, проще говоря). Впрочем, игра наверняка выйдет достойная, GW начинает все тщательнее следить за качеством продуктов по своей лицензии.

ющемуся Богу (The Laughing God) и охраняющих таинственную Черную Библиотеку (The Black Library), где содержатся секретные знания их расы. Основной проблемой у эльдар является "жизнь после смерти". Раньше души умерших эльдар воплощались в телах их новорожденных детей, теперь же они моментально пожираются Слаанешем. Чтобы избежать подобной участи, большинство эльдар носят с собой Путеводные Камни (Waystones). Когда эльдар погибает, его душа попадает в этот камень, а потом переносится на родной мир-корабль, где со временем становится частью Бесконечного Круга (Infinity Circuit), огромного сообщества душ. Иногда душу извлекают из Бесконечного Круга и помещают в корпус боевого робота, который как бы становится новым телом погибшего воина. А вот Арлекинам и темным эльдар Путеводные Камни не нужны. Души Арлекинов защищает от Слаанеша их Смеющийся Бог, а темненькие предпочитают вовсе не умирать. Их главная цель - бесконечное продление жизни, а для подпитки они регулярно поглощают души убитых врагов, замученных рабов, а при случае - и погибших сородичей. Поэтому пытки и жертвоприношения для темных эльдар стали жизненно необходимыми, без них они сами обречены на быструю смерть.

Необходимо упомянуть и о том, что Каэла Менша Каин в W40k не является сугубо отрицательным божеством. "Светлые" эльдары зачастую прибегают к его помощи, жертвуя одним из своих лучших воинов для пробуждения физического воплощения (аватара) Каина, существа из живого металла. Немногие враги способны противостоять этому созданию.

Гномы

Типичный гном (здесь и дальше пойдет речь о тех гномах, которые dwarves, а не gnomes) в WFB приблизительно соответствует классическому фэнтезийному стереотипу: рост - метр с кепкой, борода до пола, топор в одной руке и кружка эля в другой. Живут гномы в горах, там у них имеются собственные города-крепости, а также многочисленные рудники и каменоломни, где борода-

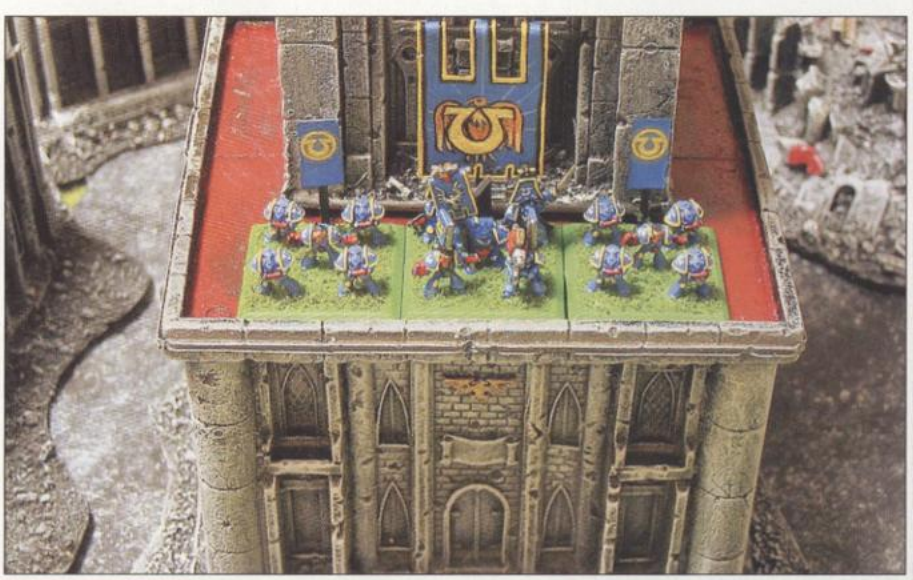
Когда гном-убийца входит в раж, лучше держаться подальше

чи добывают разнообразные полезные ископаемые. Гномы - не только искусные кузнецы и ювелиры, но еще и химики, металлурги и инженеры. Именно они открыли порох, что в итоге привело к массовому распространению огнестрельного оружия. Кстати, образ Dwarven Rifleman'a в Warcraft III явно инспирирован гномами из WFB. Мушкеты и винтовки - их излюбленное дистанционное оружие, наравне с арбалетами. Оттуда же позаимствован и Gyrocopter, сиречь вертолет с паровым двигателем. Есть у гномов и коечто похлеще, например, многоствольная скорострельная пушка. Впрочем, гномская техника сейчас уже не "впереди планеты всей" - то, что подгорные жители изготовляли штучно, людские мастера из Империи запустили в серию, попутно добавив кучу улучшений. А вот холодному оружию из гномских кузен никакая конкуренция не страшна. Бородатые мастера наносят на свои произведения волшебные руны (это, кстати, единственный вид магии, доступный гномам), которые придают клинкам и молотам особые магические свойства.

Гномы являются историческими союзниками людей, с которыми их связывают торгово-промышленные отношения и военные альянсы. С другими расами (включая эльфов) подземные жители находятся на ножах. Злобными или излишне жестокими гномов назвать нельзя, но они сварливы и ужасно злопамятны. Священным фолиантом у них является Книга Обид (Book of Grudges), куда заносится весь моральный ущерб, причиненный подгорному народу, без скидок на давность или незначительность. Если же какой-то гном сам совершит преступление или иной поступок, нарушающий кодекс чести, он обязан принести Клятву Убийцы (Slayer Oath). С этого момента он красит волосы и бороду в рыжий цвет и отправляется на поиски славной смерти в бою. Такие гномы ничего не боятся, зачастую на их счету - десятки убитых монстров вроде троллей, драконов или даже демонов. Ведь хоть гном-убийца и ищет смерти, сражается-то он в полную силу.

Как и у эльфов, у гномов есть "темные" сородичи. Здесь они зовутся гномами Хаоса (Chaos Dwarves). Такие гномы содержат рабов, практикуют черную магию и поклоняются злому божеству Хашуту, Отцу Тьмы (Hashut the Father of Darkness). То, что своих "светлых" родственников они ненавидят страшной ненавистью, и так понятно. Кроме того, гномы Хаоса часто выступают в союзе с орками и гоблинами (которые обычных гномов терпеть не могут), а некоторые из них даже становятся во главе орочих племен. Кстати, именно они создали черных орков. Внешний вид гномов Хаоса довольно оригинален - они завивают бороды на ассирийский манер, а на нижних челюстях у них, как и у орков, растут массивные клыки. Впрочем, не исключено, что в новых редакциях WFB гномы Хаоса будут отличаться от этого образа.

В W40k изначально была раса, практически аналогичная гномам. Речь идет о скватах (Squats). По сюжету, это потомки людей-колонистов, заселивших когда-то планеты с повышенной гравитацией. И внешность, и историческая ниша у скватов более-менее соответствуют гномскому типажу - это низкорослый народец шахтеров и оружейников, находящийся под властью и защитой людского Империума. Однако сейчас на полях сражений вы уже не встретите армию скватов. Согласно новой игровой истории, все их планеты были уничтожены тиранидами, и выжившие коротышки уже не участвуют в войнах. Есть информация, что скоро "научно-фантастическим" аналогом гномов в 40k выступит абсолютно новая раса Демиургов (Demiurg), не имеющая к скватам никакого отношения.



Огры

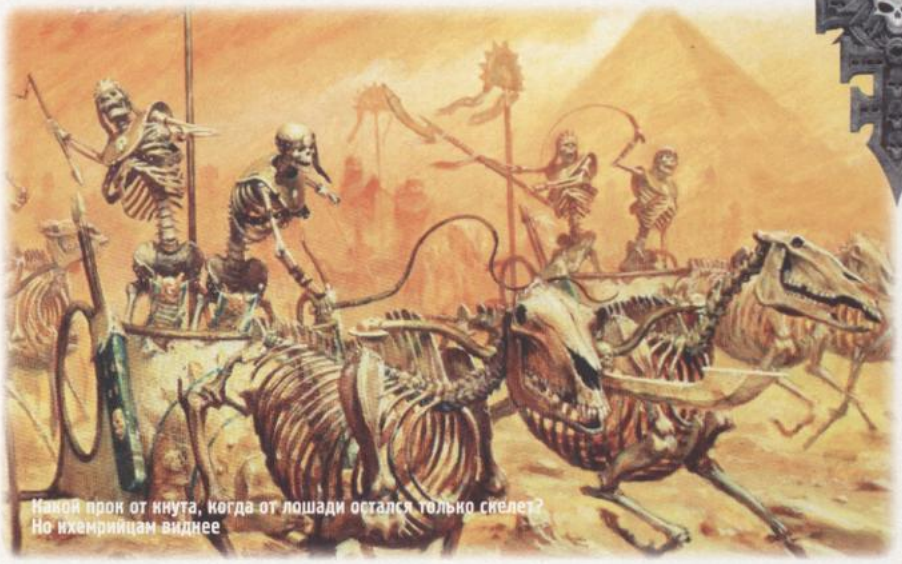
Как и тролли с великанами, огры - массивные человекообразные чудовища, внешне вполне соответствующие каноническому образу (знакомому нашим читателям хотя бы по тому же Warcraft). Однако идеология у них несколько другая. Если те же орки любят только воевать, то огры все-таки больше любят сытно кушать (что или кого - неважно). Воюют они только ради прокорма себя, любимых. Однако вместо того, чтобы просто нападать на всех подряд, огры предпочитают служить наемниками. Расовая принадлежность нанимателя не имеет никакого значения (по крайней мере, пока он кормит свое воинство). Поэтому огры тут не являются непременной частью диких варварских орд, иногда их можно встретить даже на службе в имперской армии, а уж в отрядах "псов войны" они вообще желанные гости (вспомните игру Dark Omen). Огры используют в бою не только тесаки и дубины, но и переносные пушки, а распространенным транспортным животным у них стал шерстистый носорог. Роль мелких прислужников огров выполняют гноблары (Gnoblars), подозрительно похожие на гоблинов.

В W40k аналогом огров выступают огрины (Ogryns). Как и скваты, эти существа являются людьми-мутантами, к которым Империум относится вполне терпимо. Увеличение мышечной массы у огринов сопровождалось пропорциональным уменьшением серого вещества. Теперь они нередко используются в Имперской Гвардии. Их тщательно и долго готовят для военной службы, после чего они все равно годятся лишь для простейших операций, что в некоторой степени компенсируется их колоссальной силой и выносливостью.

Лафет? Какой лафет?
Настоящий огр из пушки стреляет только "от пуза"!

Нежить

Армии нежити в WFB являются одной из самых серьезных угроз для человечества и союзных ему рас, уступая, пожалуй, только Хаосу. Ожившие мертвецы не идут на переговоры, не просят и не дают пощады, не поддаются страху, предпочитая внушать его своим врагам, а каждый убитый ими противник пополняет собой их же ряды. В общем, ребятки вполне четко соответствуют стереотипу, установленному десятками фильмов, книг и игр про восставших из могил. Стоит только отметить, что нежить здесь делится на две "расы". В Старом Свете правят бал графы-вампиры (Vampire Counts), которые набирают свои армии из "населения" окрестных кладбищ. Это, можно сказать, классическая нежить - враждебные всему живому гниющие зомби и прочие порождения некромантии, управляемые кровожадными (в буквальном смысле) представителями вампирской аристократии. На юге же властвуют Цари Гробниц (Tomb Kings), ожившие правители древнего государства Кхемри (Khemri), где, собственно, и зародилась некромантия как таковая. Следует отметить, что, в отличие от своих северных сородичей, Цари Кхемри и их ожившие войска не являются воплощением идеалов "смерти всем живым". Они не так уж стремятся захватывать чужие земли, и выступают с войной, только если их потревожат. Более того, некоторые местные племена людей живут в мире с Царями, признают их своими властителями и следят за состоянием их пирамид, а после смерти вступают в ряды "немертвых" воинов. Впрочем, великий кхемрийский некромант Нагаш (Nagash) неоднократно предпринимал попытки завоевания мира живых. В последний раз его упокоил командир армии наемников Морган Бернхарт (Morgan Bernhardt) в компьютерной игре Dark Omen. На счету Моргана, кстати, и Манфред фон Карштайн (Manfred von Karstein), глава север-



Какой прок от кнута, когда от лошади остался только скелет? Но ихемрийцам виднее

ных вампиров, и некоторые другие герои нежити.

Оживших мертвецов как таковых в W40k нет. Но есть раса, занявшая эту нишу. Речь идет о некронах (Necron). Эти создания наводили ужас на вселенную задолго до появления людей и даже эльдар. Некроны являются порождением могущественных К'тан (C'tan), которые даровали древней цивилизации Некронтир (Necrontyr) своеобразное бессмертие, превратив этих существ в бездушные машины. К'тан с помощью некронов вели многотысячелетнюю войну против Древних (Old Ones), расы, свободно путешествовавшей по варпу. В конце концов К'тан были вынуждены захоронить себя и своих рабов в стазис-гробницах, чтобы избежать последующего звездного катаклизма. Они ждали, когда галактика вновь наполнится жизнью. Спустя 60 миллионов лет некроны пробудились и начали безжалостное истребление разумных существ, отправляя их души на прокорм К'тан.

Некроны ненавидят жизнь как таковую, все населенные планеты галактики им омерзительны. Но еще больше они ненавидят варп и его обитателей. Сами некроны являются механическими созданиями, похожими на скелеты. Их технологии значительно превосходят все, что известно не только человечеству, но и всем остальным расам. Они предпочитают действовать в тишине, гораздо более страшной, чем рев и боевые кличи, а их методичность и противоестественное спокойствие внушают живым существам трепет.

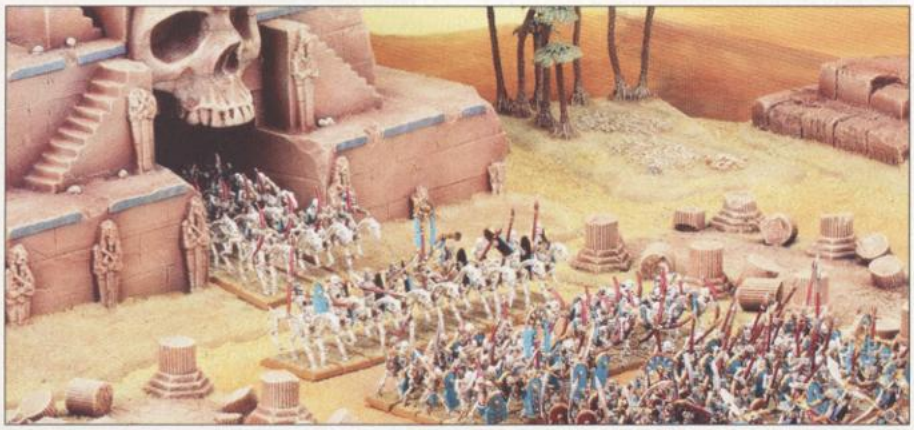
Кроме того, к нежити в W40k можно отнести Легион Проклятых (Legion of the Damned). Правда, идеологически он не имеет к традиционным мертвякам никакого отношения. Это остатки ордена Огненных Ястребов (Fire Hawks), чей флот в незапамятные времена погиб при переходе через варп. Сами космодесантники этого ордена давно мертвы, но верность Императору не дает их душам раствориться в варпе. Они появляются ниоткуда и уходят в никуда, оставляя за собой лишь трупы врагов человечества.

Крысолюды

Скавены (Skaven) из WFB, несмотря на свою внешность, разительно отличаются от хрестоматийных кобольдов и иже с ними. Эти мерзкие твари больше похожи на нечисть из какой-нибудь постъядерной вселенной. Основой их существования является варп-камень (Warpstone), странный минерал, вызывающий мутации. Крысы употребляют его и как источник энергии, и как непременный ингредиент в биохимических опытах. Кстати, в технике они ничуть не отстают от гномов: пусть вертолетов у них нет, зато есть электропушки и шестиствольные пулеметы. Разводят они и боевых мутантов, например, чудовищных крысиных огров (Rat Ogres). Серые Прорицатели (Grey Seers) являются магами и жрецами скавенов и диктуют сородичам волю своего божества - Рогатой Крысы (The Horned Rat).

Крысолюды физически слабы, но очень опасны в больших количествах. Трусость и подлость являются их непременными атрибутами, поэтому сбежать с поля боя, да еще и подставив при этом боевых товарищей (хотя вообще-то понятия "товарищ" в крысиной культуре не существует), для скавена - норма жизни. Видимо, поэтому крысиное племя и проиграло армии вышеупомянутого Моргана Бернхарта в игре Shadow of the Horned Rat.

А вот "крысята" (Ratlings) из W40k никакого отношения к скавенам не имеют. Как и скваты с огринами, они входят в состав Империума и служат в Имперской Гвардии. Они не отличаются физической силой, зато меткость и скрытность делают их превосходными снайперами.



Крыса с пистолетом - не только easter egg из первого Max Payne, но и нормальное явление в мире Warhammer.

Тираниды

Выше мы чуть ли не обличили Blizzard в плагиате, а между тем сам Warhammer тоже не стесняется что-то такое хорошее из других вселенных позаимствовать и творчески переосмыслить. Лучшим примером для этого послужат Тираниды (Tyranids) - очень яркая вариация на тему "чужих" и Ктулху, существуют только в W40k. Если вы когда-нибудь играли в Starcraft, то представление об этой расе вы уже имеете (ну вот опять Blizzard! - *прим. ред.*). Да-да, зерги отличаются от них лишь самую капельку. Тираниды - полностью биологическая цивилизация, чьи представители в большинстве своем имеют черты насекомых и рептилий. У них нет собственно материальной технологии, вместо этого они используют генетику. Оружие, боевая техника и даже космические корабли тиранидов являются живыми существами, каждое из которых имеет свое место в сложной иерархии и предназначено для выполнения определенных задач. Для путешествий по галактике они объединяются в гигантские рои, получивших название флотов-ульев (Hive Fleet). Тираниды не имеют своей воли, их тела подчинены единому коллективному сознанию, Разуму Улья (Hive Mind).

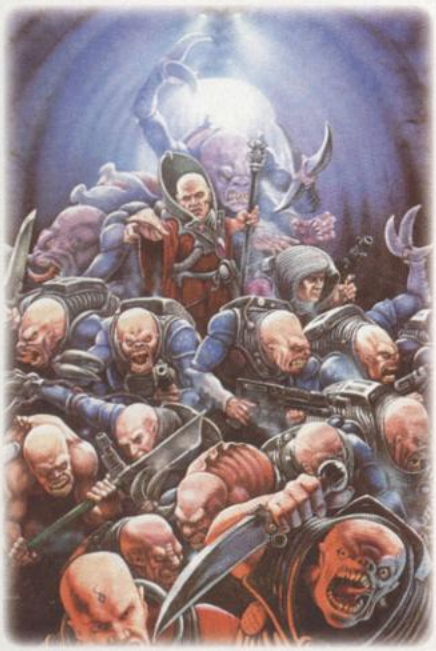
Тираниды - раса космических кочевников, которые постоянно находятся в поисках свежего генного материала. Добравшись до очередной планеты на своем пути, они буквально пожирают ее: высасывают атмосферу, поглощают почву и все живое на планете, после чего двигаются дальше, оставив за собой лишь обглоданный дочиста каменный шарик. Вся органика, "добытая" на планете, перерабатывается в биомассу, которая используется для создания новых боевых тварей. Понятно, что Империум с миллионами планет и миллиардами людей и других живых существ представляет собой лакомый кусок для тиранидов, практически бесконечный источник плоти и генов, которые позволят им воплотить свой Разум в новых физических формах. Пока что человечеству удавалось отстоять свои рубежи (причем вторую волну вторжения вряд ли удалось бы отбить без своевременной помощи эльдар), понеся при этом колоссальные потери. Действенные средства борьбы с биологической цивилизацией не найдены до сих пор.

Тираниды - торжество биологии над физикой

Добро добром, но похоже, кто-то из создателей Тау неравнодушен к Battletech

Необходимо также рассказать о такой разновидности тиранидов, как генокрады (Genestealers), которые являются предвестниками роя, подготавливающими планеты к вторжению. Одним из самых ужасных их свойств, даже если не брать во внимание боевые качества, является (как следует из названия) умение приспосабливаться к генетической структуре окружающих и вносить гены местных форм жизни в собственную цепочку ДНК. Генокрады способны незаметно проникать на заселенные планеты и заражать людей, превращая их в мерзких мутантов-рабов Улья, которые поднимают восстания и всячески препятствуют обороне планеты от тиранидов. Обычно это сопровождается еще и основанием культов, провозглашающих тиранидов богами. Единственным верным средством борьбы с генокрадами является полное уничтожение жизни на планете. Такие меры оправданы, ибо в противном случае планета все равно обречена на пожирание.

Жертвы генокрадов - еще не Infested Terrans, но по идеологии похожи



Тау

Эта цивилизация также существует исключительно в W40k, но, честно говоря, она туда особенно не вписывается. Тау (Tau) - единственные обитатели этой мрачной вселенной, для которых ненависть не является основой жизни, а понятие "добро" легло в основу идеологии. Их молодая Империя (Empire, не путать с Imperium) лежит далеко на галактическом востоке. Постоянный рост владений заставил тау вступить в конфликт с другими расами, однако они ведут войну вполне цивилизованно и не скатываются в бессмысленные зверства. Тау объединяют все усилия ради достижения великой цели - расширения Империи во имя Великого Добра (The Greater Good), их религиозно-социального идеала.

Тау - раса серокожих гуманоидов невысокого роста. Их общество делится на четыре касты: Огня (воины), Воды (торговцы и дипломаты), Воздуха (пилоты) и Земли (рабочие). Социальное место каждого гражданина четко определено. Империей руководят загадочные Эфирные (Ethereal), которые практически никогда не показываются на глаза простым смертным. Тау находятся в состоянии войны с человечеством, однако, в отличие от тех тиранидов, они не представляют глобальной угрозы Империуму, и дальше претензий на пограничные планеты не заходят. В бою тау полагаются на свои высокие технологии. Их оружие чрезвычайно эффективно на больших дистанциях, однако в ближнем бою тау откровенно слабы. Впрочем, они часто выступают заодно с войсками союзной им расы, известной как Круты (Kroot). Эти свирепые наемники-дикари, наоборот, прекрасно чувствуют себя в рукопашной. Кроме того, на стороне тау часто сражаются и добровольцы-люди с оккупированных планет. Вообще, тау знамениты своей терпимостью к остальным разумным существам, что выгодно отличает их от ксенофобов из Империума, не говоря уже о других расах.

Людоящеры

Людоящеры (Lizardmen) обитают только на просторах WFB. Эти гуманоидные рептилии заселили Лустрию (Lustria), местный аналог Южной Америки. Ящеры - древняя и могущественная цивилизация, поклоняющаяся Древним - да-да, тем самым, которые воевали с некронами. Правда, самих Древних на этой планете уже не осталось, однако их бывшие слуги все еще ждут возвращения своих хозяев. Сланны (Slann), жрецы людоящеров, иногда получают знаки и видения от Древних.

Ящеров нельзя назвать агрессивной расой, в последнее время они в основном обороняются от колонистов из Старого Света: авторы WFB провели здесь массу параллелей с конкистой и рядом других событий из истории завоевания Америки. Впрочем, рептилиям вряд ли грозит печальная участь майя или инков, т.к. средства обороны у них развиты весьма и весьма.

Начнем с вышеупомянутых сланнов: эти огромные жабообразные существа учились лично у Древних и теперь являются самыми сильными магами в игровой вселенной. Вместо боевой техники ящерам прекрасно служат представители местной фауны. На роль танков подходят стегадоны (Stegadon), вместо артиллерии используются плюющиеся кислотой саламандры (Salamanders), а в авиации числятся птеродактили, которых тут обозвали террадонами (Terradon). Основная же часть народа людоящеров состоит из крупных и воинственных завров (Saurus) и хиленьких, но проворных и умных сцинков (Skinks). Все ящеры - холоднокровные создания, и это делает их маловосприимчивыми к событиям, повергающим тех же людей или гномов в панику.

Не ходите, хаоситы, в Лустрию гулять. Хуже будет

В W40k, как говорилось выше, людоящеров нет. Однако там упоминается вымершая раса сланнов, представители которой давным-давно предсказали падение эльдар. Весьма вероятно, что сланны из W40k имеют отношение к своим тезкам из фэнтезийного мира.

Кстати, сторона Swamp Dwellers из Tales of Raviganion, популярной конверсии для Warcraft III (которая неоднократно публиковалась в том числе и на нашем диске), во многом скопирована с людоящеров из Warhammer. Так многие фанаты WC3 уже знакомы с этой экзотической расой.

Вместо заключения

Warhammer - динамично развивающая вселенная. Games Workshop никогда не останавливается на достигнутом и постоянно совершенствует свое детище, дополняя вселенную все новыми и новыми деталями. Появляются новые персонажи и расы, выясняются ранее неизвестные подробности о старых знакомых, кто-то отправляется в небытие... Что важнее всего, это делается в первую очередь для блага играющего населения. Не нужно забывать, что мир Warhammer существует не сам по себе, а как основа для одноименного варгейма. Вы вольны не только читать о подвигах и злоключениях заинтересовавшей вас стороны, но и поселить ее бойцов у себя на полке, а при встрече с коллегами по увлечению самолично привести своих любимцев к победе. И не стоит принимать близко к сердцу мрачность и жестокость сеттинга, ведь существует четкая грань между вымышленной вселенной (где идея взаимной ненависти рас попросту является логическим обоснованием для войн, вполне обычных для любой игры) и собственно настолкой, увлечение которой реально способствует укреплению культуры общения, взаимоуважения и дисциплины у игроков. Не говоря уже о том, что художественная покраска и конверсии миниатюр - более чем достойный способ проявления творческой энергии.

P.S. Эти лучшие ссылки по Warhammer, мы отобрали специально для вас! Вы найдете такие же разве что только в google:

- *uk.games-workshop.com* - официальный англоязычный сайт Games Workshop;
- *www.warhammer40k.ru* - главный российский сайт по Warhammer 40.000;
- *www.wargames.ru* - главный российский сайт по военно-тактическим играм;
- *www.ovti.ru* - официальный сайт Общества Военно-Тактических Игр.

Александр ВАСНЕВ

Легенды осени

Жизнь вокруг шла своим чередом,
но этот взрыв изменил мою жизнь навсегда.
Дж. Стоббарт. Broken Sword: The Shadow of the Templars

В один из самых обычных дней осени 1989 года в одном из самых обычных пабов на севере Уэльса трое самых обычных людей о чем-то оживленно беседовали, что-то рисовали на подвернувшихся под руку салфетках и все время кому-то звонили по телефону. Выпивали ли они? Наверное, все-таки втроем в пабе просто так не собираются. Но вряд ли их кто-нибудь за это осудит...

Тони Уорринер

Ведь результатом этой встречи стало рождение компании Revolution Software, основателей которой звали Чарльз Сесил, Дэвид Сайкс и Тони Уорринер. Но правда была бы неполной, если мы не вспомним и о четвертом участнике той встречи, который присутствовал на ней посредством телефонной связи. Речь идет о Нуарин Кэрмоди, будущем финансовом директоре компании.

Однако, несмотря на то, что решение о создании студии было принято единогласно, следующее упоминание о Revolution датируется лишь началом 1990. Это значит, что у нас есть немного времени, которое мы вполне можем потратить на пристальное изучение биографий главных действующих лиц этой истории. Для этого мы отправимся в начало 80-х... Чарльз Сесил тогда учился на инженера, а в свободное время делал игры для компании Artic Computing (Inca Curse (1981), Espionage Island (1981) и Ship of Doom (1982)). По радостному для нас стечению обстоятельств дебютный проект Тони Уорринера под названием Obsidian был выпущен все той же Artic Computing в 1983 году. Так, собственно, и состоялось первое знакомство двух будущих отцов-основателей Revolution Software, однако вскоре после этой знаменательной встречи жизненные пути наших героев на время разошлись.

Чарльз Сесил еще в течение нескольких лет продолжал работать в Artic Computing, но впоследствии он перебрался в компанию US Gold (1987) на должность руководителя отдела разработки программного обеспечения. Но долго на этом месте Чарльз Сесил не задержался, поскольку уже через год его перехватила Activision UK, где он, по сути, руководил работой европейского

Чарльз Сесил ненавязчиво рекламирует игру Lord of the Rings: Return of the King

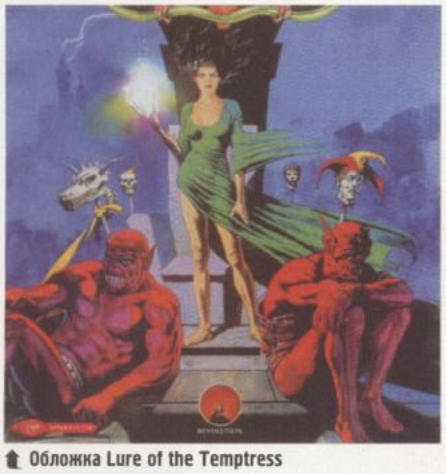
Знакомьтесь, Джордж Стоббарт (две "т" и две "б")

Подсказка: Рольф Саксон - это тот, что справа

И пусть по паспорту этого господина зовут Рольф Саксон, и пусть внешне он не совсем (совсем не? - прим. ред.) похож на героя серии Broken Sword, но, если вы заговорите с ним, то все ваши сомнения моментально исчезнут. Дело в том, что мистер Саксон подарил Джорджу свой голос. Он - единственный актер, кто на протяжении трех серий участвует в этом проекте, и надо признать, что лучшую кандидатуру на роль Стоббарта найти было трудно. Дело в том, что по происхождению Рольф Саксон - американец, однако, начиная с 1980 года, он большую часть времени живет и работает в Англии. В результате одно из его частых амплуа - "американец за границей", что как нельзя лучше подходит к Джорджу.

Участвовать в серии Broken Sword Рольф Саксон стал благодаря... Нико Коллар! Хейзел Эллебри (Нико в The Shadow of the Templars) посещала ту же драматическую школу, что и наш герой, и именно она предложила создателям игры кандидатуру своего сокурсника на роль Джорджа. Где теперь эта девушка - история умалчивает, но вот Рольф Саксон по-прежнему озвучивает фирменные шуточки Джорджа, а в перерывах между записями играет в эпизодических ролях в таких блокбастерах, как "Миссия невыполнима" и "Спасти рядового Райана".

Чарльз Сесил в рабочей обстановке. А откуда, интересно, он взял тот крест, который мы видим на заднем плане?



Обложка Lure of the Temptress

Дэвид Сайкс

девелоперского подразделения Activision. Там его свела судьба с "телефонной" барышней Нуарин Кэрмоди, которая в конце восьмидесятых также являлась сотрудницей Activision UK и непосредственно отвечала за раскрутку в Европе продукции компании Sierra.

Тони Уорринер после ухода из Artic Computing и вовсе покинул игровую индустрию, чтобы потратить несколько лет своей жизни на создание компьютерных программ для авиационной промышленности. Но нет худа без добра, ведь именно на новом месте работы он и познакомился с Дэвидом Сайксом.

И снова Чарльз Сесил

Первые шаги

Весной 1990 года Тони Уорринер и Дэвид Сайкс начали работу над дебютным проектом Revolution Software. В силу ограниченности финансов они вынуждены были ютиться в крошечном офисе английского города Халл (как самые настоящие революционеры-подпольщики), прикладывая поистине титанические усилия, чтобы справиться с промозглой английской погодой, с одной стороны, и не задохнуться от воздействия дешевого газового обогревателя, с другой. Впоследствии двум друзьям не раз приходилось менять место дислокации, а когда к ним присоединились Чарльз Сесил и Нуарин Кэрмоди, то они уже вчетвером продолжали путешествие по квартирам друзей и тесным офисам, попутно создавая свою первую игру, фэнтезийную адвентюру с элементами RPG под названием Lure of Temptress. Дебютный проект был выпущен в свет в июне 1992 года при издательской поддержке компании Avalon Interactive (с 1994 года Virgin Games) и уже в июле того же года оккупировал первую строчку британского чарта (British Gallup Charts), а в двадцатке лидеров игра оставалась вплоть до конца года.

Последние месяцы работы над Lure of the Temptress ознаменовались вселением компании в огромный (как им тогда казалось) пятикомнатный офис на одной из престижнейших улиц Халла. Здесь-то "революционеры", наконец, смогли

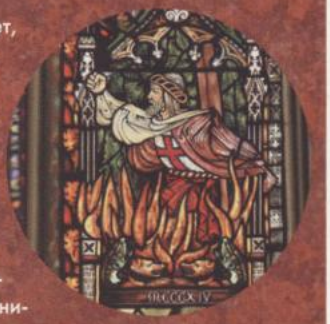
Так кто же такие тамплиеры?

Те, кто хотя бы единожды прошел оригинальный Broken Sword, должны быть неплохо осведомлены об истории ордена тамплиеров. Но, может, кто-то из наших читателей и не играл (вдруг и пока) в эту замечательную игру или, если кто запамятовал, прочитайте эту вставку.

Тамплиерами называли служителей ордена Храма Господнего, основанного в 1118 году девятью французскими рыцарями во главе с Хуго де Пейнсом из Шампани. Первой резиденцией ордена стал храм Соломона в Иерусалиме, однако впоследствии штаб-квартира была перенесена в Париж. Орден Храма Господнего был полурыцарским, полумонашеским образованием, и в то время, как первая половина тамплиеров с успехом совмещала боевые действия в Палестине, охрану паломников и обыкновенный разбой, вторая наладила на континенте сеть командорств и делала все возможное для роста благосостояние ордена, который в дальнейшем стал одним из богатейших в Европе.

Король Франции Филипп IV Красивый был не рад процветанию монахов, потому что к началу XIV века великий магистр тамплиеров стал более могущественным человеком, чем сам король. Поначалу Филипп IV пробовал уладить проблему мирным путем: встать во главе ордена или объединить тамплиеров и их ближайших конкурентов, госпитальеров, в новый орден под своим началом, но, получив от ворот поворот, избрал другую тактику. При содействии лояльного ему папы Климента V в 1307 году орден Храма Господнего на территории Франции был обвинен в ереси и кощунстве, что привело к повальным арестам тамплиеров и конфискации их имущества. Однако тут Филиппа IV ждало большое разочарование: сокровищницы захваченных командорств, а в том числе и главной штаб-квартиры, оказались пусты.

Допросы и пытки храмовников продолжались несколько лет, причем упор инквизицией делался на два вида преступлений: гомосексуализм (может, и вполне резонное обвинение, иначе откуда было взяться следующей тамплиерской присказке для новичков: "Если тебе будет холодно - согреешься с братьями"?) и ересь, поклонение трехликому языческому богу Бафомету (а вот это уже похоже на чушь).



"Я вам еще покажу!" - кричал Жан де Моле своим палачам. И ведь показал...

Кстати, символ Бафомета сейчас выглядит как голова козла, вписанная в очерченную двумя окружностями пентаграмму. В настоящий момент это художество является официально зарегистрированным символом организации под названием "Церковь Сатаны".

Но вернемся к нашим баранам. Быстро ли, медленно ли, но административный ресурс сделал свое дело, и большую часть тамплиеров, равно как и великого магистра Жана де Моле, казнили (последнего сожгли на медленном огне 18 марта 1314).

О тамплиерах ходит много слухов и легенд, в частности, считается, что пятница 13 названа "плохим днем" в честь 13 октября 1307 *(а не в честь маньяка в хоккейной маске - прим. ред.)*, когда произошли массовые аресты тамплиеров во Франции. Еще, например, говорят, что Жан де Моле перед смертью проклял своих убийц. Правда это или нет, неизвестно, только вот Климент V умер через месяц после казни магистра, а Филипп IV - спустя всего полгода.

Бонус-трек

В этой рубрике заготовлено два диалога, не попавшие в финальную версию Broken Sword II: The Smoking Mirror.

Дело происходит в тюрьме города Кварамонте, где Джордж беседует с Мигелем, местным музыкантом, собирающимся повеситься.

Джордж: Эй, приятель, не делай этого!
Мигель: А? Почему?
Джордж: Если ты повесишься, то пожалеешь об этом.
Мигель: С какой стати?

Потерянные варианты развития беседы.

Первый вариант
Дж: У тебя есть семья?
М: От меня ушла жена и забрала с собой нашего ребенка. В этом была замешана другая женщина.
Дж: Может, она простит тебя?
М: Ты не понимаешь... Они счастливы вместе.

Второй вариант
Дж: Твоя группа нуждается в тебе!
М: Им будет лучше, если я умру. Все ведь знают, что музыканты зарабатывают больше денег после смерти...

Третий вариант
Дж: Потому что есть вещи поважнее. Что-то плохое происходит в Кварамонте, и это связано с генералом...
М: Что не так?
Дж: ... и Карзаком.
М: Карзак? Даже не упоминай имени этого дьявола!

А вот и второй диалог. Те же, там же. Джордж просит у Мигеля веревку, при помощи которой последний хочет свести счеты с жизнью.

Дж: Мне нужна эта веревка.
М: Жди своей очереди.

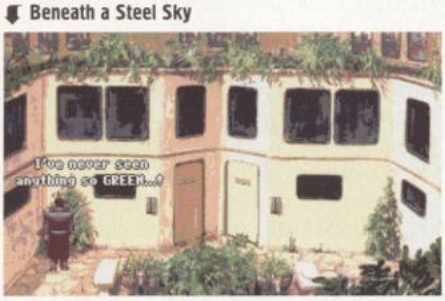
Все диалоги взяты из файла text.clu и переведены нами в меру сил и способностей.

Итак, выигрышные числа субботнего розыгрыша нашей лотереи: 4 - Дэвид Сайкс, 12 - Чарльз Сесил, 13 - Тони Уорринер, 14 - Нуарин Кэрмоди и 16 - Стив Инс (продюсер серии Broken Sword)

Обложка Beneath a Steel Sky

доделать дебютный проект, а заодно и реализовать свою давнишнюю мечту: поиграть в Doom, врубив звук колонок на полную мощность, распугав, правда, при этом соседей этажом ниже.

Однако несмотря на то, что "квартирный вопрос" наконец-таки был решен, страсть к переезду не оставила молодую компанию. А потому работу над своей второй игрой Beneath a Steel Sky, в которой на смену фэнтези пришел киберпанк, ребята заканчивали уже в Йорке (штаб-квартира Revolution Software располагается в этом городе и по сей день). Интересно, что, спустя



Beneath a Steel Sky

Beneath a Steel Sky. Гори, гори ясно!

несколько месяцев после переезда, предыдущий офис компании в Халле был ограблен. Разработчики увидели в этом хороший знак: значит, Revolution Software идет на шаг впереди времени.

Но вернемся к Beneath a Steel Sky. Игра, созданная при содействии известного комиксиста Дэйва Гиббонса, также была выпущена компанией Avalon Interactive в 1994 году и точно так же добралась до вершин британских хит-парадов, равно как и получила восторженную прессу (причем не только в Европе, но и в Америке). Стоит сказать, что оба дебютных проекта Revolution Software объединяла новая технология под названием Virtual Theatre. Суть ее заключалась в следующем: каждый NPC имел некую индивидуальную "зону" обитания, в пределах которой он мог свободно перемещаться. В результате такого подхода мы получали более "живые" игровые миры. И это только присказка, сказка - впереди...

Долгожданная революция

Сполна оправдать свое название уже весьма разросшейся к тому моменту студии удалось в 1996 году с выходом игры Broken Sword: The Shadow of the Templars (издатель

Broken Sword: The Shadow of the Templars. Держи клоуна!

Ацтекский бог

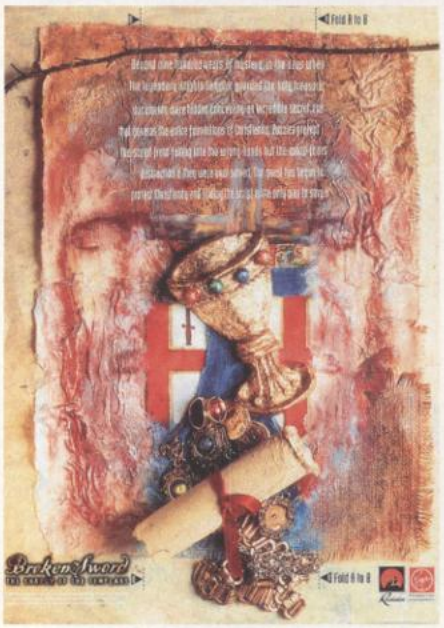
Бог Тецкатлипока - причина всех беспорядков в The Smoking Mirror имел как положительные, так и отрицательные черты. Например, ацтеки считали его одновременно и творцом мира, и его разрушителем. Также ему приписывались обязанности судьи и мстителя, всезнающего, вездесущего и беспощадного. Часто *(видимо, от скуки - прим. ред.)* Тецкатлипока принимал какое-нибудь причудливое обличие и вызывал на бой молодых воинов. Если последний побеждал бога, то в награду получал несколько шипов агавы, предвещавших количество пленных, которых он захватит в ближайшей битве.

Еще Тецкатлипока весьма приветствовал массовые жертвоприношения в свою честь, вернее, сами ацтеки верили, что эти кровавые ритуалы подпитывают бога специальной энергией, которая содержится в сердце, голове и печени человека. Хит-парад казней в то время возглавляли обезглавливание, сжигание, сбрасывание с большой высоты, удушение и умерщвление с помощью стрел.

Главным противником Тецкатлипока был другой бог Кетцалькоатль ("Пернатый Змей"), прививавший высокоморальные нормы поведения в обществе тольтеков (предшественников ацтеков). Как гласит легенда, однажды сторонники Тецкатлипока подарили Кетцалькоатлю зеркало, чтобы тот смог полюбоваться на свое дряхлеющее тело. Пернатого при виде такого зрелища охватила печаль, и он с радостью принял подношение от лицемерных мудрецов - лекарство от старости. На самом деле это был алкогольный напиток пульке, отведав который "Змей" ударился в инцест со своей сестрой. Окончательно расстроившись, Кетцалькоатль отплыл в море, пообещав, что еще вернется в 1519 году (в этом году в Южную Америку нагрянули испанцы).

Virgin Games). 150 секунд, а примерно столько продолжался вступительный ролик, хватило бы любому геймеру, дабы осознать, что он влип всерьез и надолго. Когда американский турист Джордж Стоббарт выбрался на свет божий из-под развалин парижского кофе, у него (да и у нас с вами) просто не оставалось другого выбора, кроме как узнать, кто организовал взрыв, повлекший за собой такие разрушения. И дело тут не столько в том, что безвозвратно потерянной оказалась чашка кофе, незадолго до происшествия заказанная нашим героем. Ведь, в конце концов, не каждый день в забегаловки врываются клоуны, которые крадут портфели посетителей, а вместо них оставляют гармонику, начиненную взрывчаткой. Но если даже такое интригующее детективное расследования выглядит для вас менее привлекательным, чем экскурсии по всяким там "луврам" и "елисейским полям", то и тогда вам все-таки стоило заинтересоваться этой тайной. Поскольку спустя всего несколько минут выяснилось, что это происшествие предлагает удобный способ завязать знакомство с весьма привлекательной французской журналисткой Нико Коллар. Именно с ней должен был встретиться владелец украденного чемодана и поведать ей что-то такое, что вылилось бы в большую статью в газете La Liberte, с одной стороны, и возможность для девушки заплатить арендную плату за квартиру - с другой. Собственно, вот так мы и познакомились с главными героями серии Broken Sword.

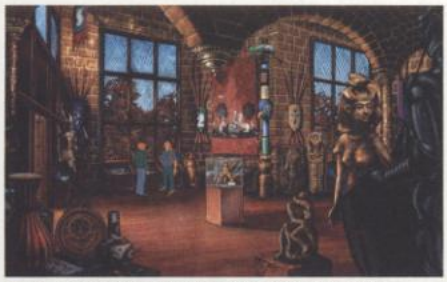
Большая заслуга разработчиков игры заключается в том, что им удалось создать два непохожих друг на друга, но одинаково симпатичных для геймера персонажа. Лучший дуэт за всю историю жанра на субъективный вкус автора этих строк. Возьмем, к примеру, Джорджа. Этакий блондинистый повеса, не интеллектуал и не супермен, но очень веселый и общительный парень - просто-таки идеальный спутник в намечающемся приключении. А Нико?! Несмотря на весьма бедственное финансовое положение и загруженность работой, эта темноволосая француженка обладает удивительным даром оставаться привлекательной не только для Джорджа, но и для нас с вами. И это притом, что графический движок игры изначально сводил на нет такие козыри женской красоты, как обтягивающие шорты или глубокое декольте. Как такое возможно? Да, пожалуй, это и не важно, главное другое. С появлением Нико мощный мистический сюжет начинал идти рука об руку с романтикой... А как



Broken Sword: The Shadow of the Templars. Внимание, разыскивается меч! Желательно, сломанный

еще могло быть в самом романтическом и самом таинственном городе Европы - Париже?

Но как бы не была великолепна столица Франции, от нее тоже можно устать, однако эта проблема была с блеском преодолена разработчиками. Ирландия, Испания, Сирия и Шотландия - вот список мест, которые было суждено посетить Джорджу в погоне за тайной неотамплиеров. Но каждый раз после путешествия он возвращался в обшарпанную квартирку на Rue

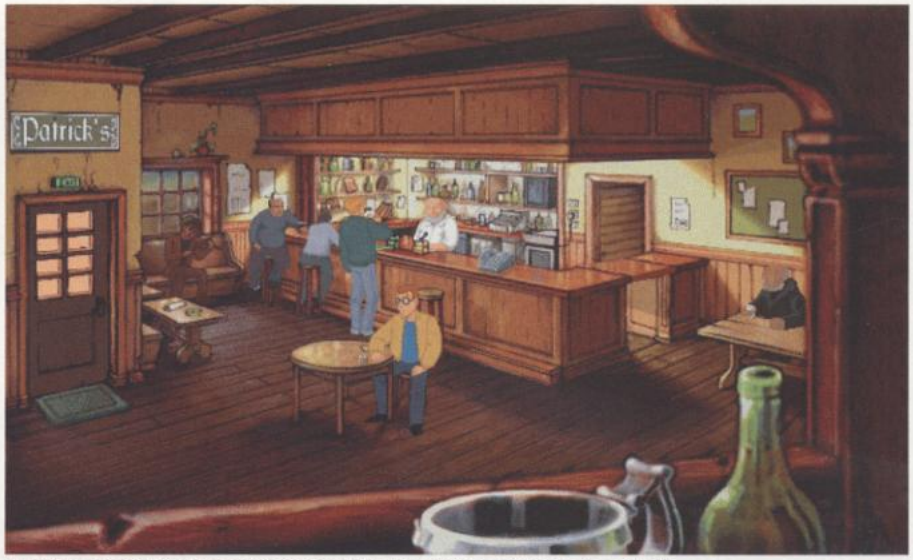


Broken Sword: The Shadow of the Templars. Музейные консультации - это тот редкий случай, когда Лобино мог быть хоть чем-то полезен

Broken Sword: The Shadow of the Templars. Алло, вы шьете костюмы на заказ? А то мой пострадал при взрыве

Broken Sword II: The Smoking Mirror. Джордж Стоббарт - почетный враг всех сторожевых собак

Jarry, где... Где нам частенько доводилось заставать в гостях у Нико ее друга этого трусливого слизняка Андрэ Лобино. Ревность? А куда же без нее в романтической истории, ведь это жизнь, а в Broken Sword мы видели очень правдоподобный, почти реальный мир с реальными эмоциями. И хотя Джордж Стоббарт своими остроумными и подчас саркастическими замечаниями мог поднять нам настроение практически в любой ситуации, мало кто из геймеров хотя бы улыбался, когда, например, узнавал тайну родового проклятия семейства Васкончеллос. Да и Джорджу тогда было не до смеха точно так же, как и в те моменты, когда он находился на волосок от смерти. Конечно, порой опасности можно было избежать заранее, но часто приходилось импровизировать буквально на ходу, причем игра давала нам на размышление всего несколько секунд, после чего



Broken Sword: The Shadow of the Templars. Пить или не пить? Да, не вопрос!

Broken Sword II: The Smoking Mirror. Господа, не смотрите на меня так, скоро сюда придет Джордж, и вы сможете сообразить на троих

следовал столь непривычный для поклонника жанра геймовер. Но даже за это, казалось бы, преступление (хотя как сказать, Роджера Вилко тоже могли убить и не один раз) рука не поднимается кинуть камень в окно офиса Revolution в Йорке. И не потому, что все равно не добросим, а потому, что эти вставки гениальнейшим образом вписывались в геймплей, равно как и остальные задачки, которые ставила перед нами игра (назвать пазлами их язык не поворачивается). То же самое относится и к концовке Broken Sword, на первый взгляд весьма банальной. Но она должна была быть такой, потому что именно ее мы ждали всю игру.

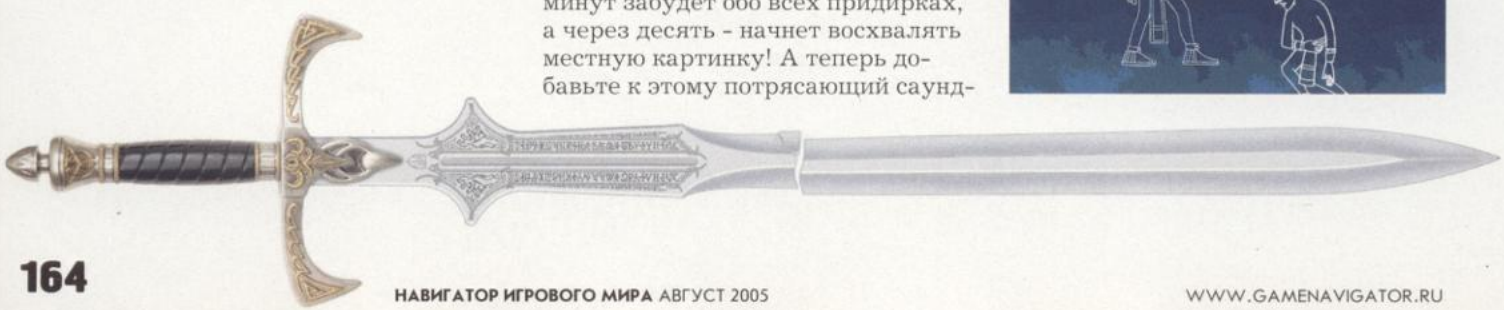
На этой оптимистичной ноте можно было бы вполне поставить точку, однако прежде надо затронуть еще один аспект. Несмотря на то, что с момента выхода The Shadow of the Templars прошло почти десять лет, графика старичка до сих пор радует глаз. Даже избалованный современными трехмерными наворотами зритель через пять минут забудет обо всех придирках, а через десять - начнет восхвалять местную картинку! А теперь добавьте к этому потрясающий саундтрек, созданный Баррингтоном Фелоунгом, и озвучку (английской версии игры), которую нашим отечественным компаниям надо использовать в качестве примера для подражания. Задумайтесь на секундочку, сколько различных акцентов должны были передать актеры (американский, ирландский, французский и т.д.). И ведь им это удалось... Высокие рейтинги продаж и хвалебные отзывы прессы стали достойной наградой для создателей шедевра.

Не прошло и года...

Как компания Revolution выпустила в свет сиквел к своему сверхудачному проекту. Зря мы надеялись, что после финальных кадров на фоне развалин шотландской часовни у нашей парочки все будет хорошо. Это в романах герои уходят

В The Smoking Mirror Кетцалькоатль еще сравнительно молод...

...но кончил все равно плохо



Какая же игра без пасхальных яиц?

Broken Sword: The Shadow of the Templars

† Во время первой встречи на квартире Нико не обсуждайте с девушкой подробности ее личной жизни, а лучше сразу идите в магазин костюмов. Когда же вы узнаете имя убийцы, смело возвращайтесь к мадемуазель, и она расскажет вам о себе кое-что незапланированное.

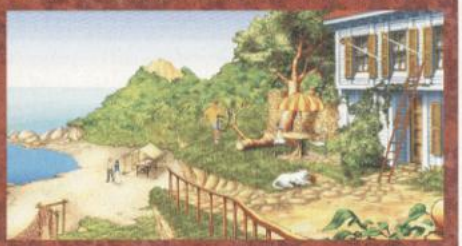
Broken Sword: The Smoking Mirror

† Смотрим на скриншот и видим нечто, отдаленно напоминающее виллу Васкончеллос из Broken Sword: The Shadow of the Templars.

† Дайте уголек козлу, и он поговорит с вами. Только не удивляйтесь, если его голос покажется вам знакомым, ведь его тоже озвучивал Рольф Саксон.

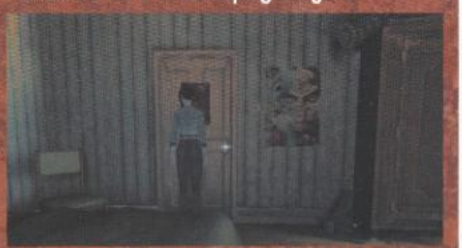
† Купите в автомате шоколадку (монетку возьмите из слота для сдачи) и отдайте ее призраку, который появляется в правой части экрана. Идите налево за ограждение, где вас ждет Beneath a Steel Sky!

† Выстрелите из катапульты на Карибах "счастливым" угольком. Мелочь, но все же.

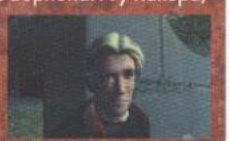


† Кликните на указанном курсором месте: вас ждет сюрприз (если с первого раза не получится, пошевелите мышкой, оно того стоит).

Broken Sword: The Sleeping Dragon



† Что мы видим! Плакат из первого Broken Sword на стене в спальне Вернона! А у хакера, оказывается, был вкус.



† Не спешите заходить внутрь замка, пусть Нико трижды попробует отвлечь охранника. После четвертой попытки вы поймете, на что так внимательно смотрит Джордж.

† Около дома Вернона отдайте помаду скейтбордисту, а затем смело идите в переулок, где стоит знак "кирпич".

Broken Sword II: The Smoking Mirror. Здесь Флинт зарыл с пиастрами сундук

Broken Sword II: The Smoking Mirror. Боже, что же я наделала

за горизонт, а в жизни они сталкиваются с суровой реальностью. Так Джордж вынужден был уехать домой в силу семейных обстоятельств, а Нико вернулась к парижским друзьям, среди которых значился и столь нелюбимый нами Лобино. Но вот прошел год, и Джордж Стоббарт решил снова посетить Париж, чтобы встретиться с Нико, пригласить ее в ресторан, так сказать, освежить чувства... Ага, разбежался! На первом же свидании журналистка затащила его в гости к профессору археологии, с которым девушка хотела проконсультироваться по одному вопросу, касающемуся истории майя. Только вот незадача: ученый муж дома отсутствовал, а замещавшие его два центральноамериканских индейца оказались на редкость недружелюбны. И результате Нико была похищена, а связанный Джордж остался в горящем доме выяснять отношения с гигантским ядовитым пауком. Здравствуй, старый добрый Broken Sword, мы скучали по тебе.

Махровый манускрипт

Манускрипт Войнича. Во поле кудрявая стояла...

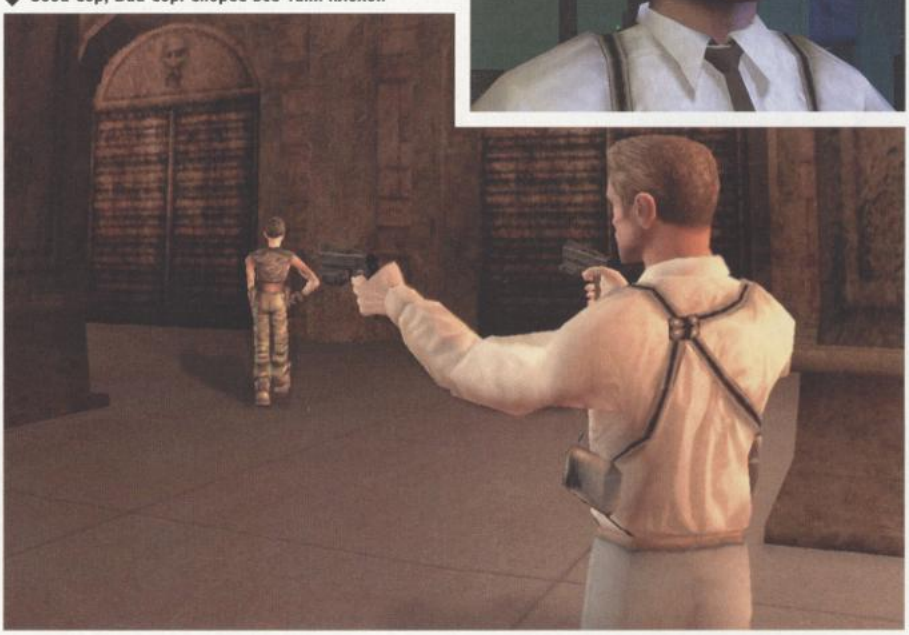
В начале Broken Sword: The Sleeping Dragon только ленивый персонаж не вспоминает про некий загадочный манускрипт Войнича. Оказывается, он существует на самом деле. Это самая таинственная книга в мире названа так в честь американского коллекционера Уилфрида М. Войнича (его жена Этель известна созданием образа юноши бледного со взором горящим aka Феличе Риварес, он же "Овод"), который заполучил этот раритет в 1912 году. Все 234 страницы фолианта исписаны непонятными словами, составленными из загадочных букв, которые идут вперемежку с рисунками несуществующих на Земле растений, звездными картами и изображениями голых женщин *(журнал Playboy, средневековый вариант? - прим. ред.)*. Обнаружена книга была на вилле Мондрагоне в итальянском городе Фраскатти вместе с письмом, датированным то ли 1665, то ли 1666 годом. Судя по тексту послания, книгу купил правивший с 1576 по 1612 год император Рудольф II Баварский за 600 дукатов (3,5 кило золота, между прочим).

Логично было бы предположить, что раз никто из современных ученых не может разгадать этот документ, то, значит, это чья-то махровая средневековая шутка. Однако ж нет, при помощи спектрального анализа структуры языка удалось установить, что последовательности символов в манускрипте Войнича совпадают с последовательностями настоящих языков (период - 5.9 символа).

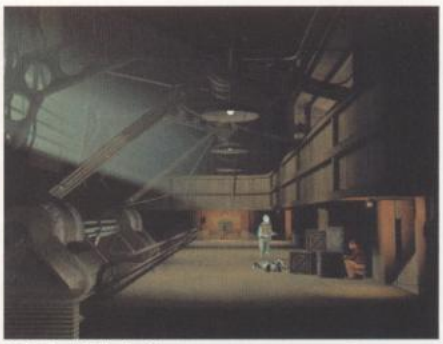
К сожалению, похоже, единственный человек, которому удалось расшифровать этот документ (речь идет о хакере Верноне), увы, покинул наш мир, не успев толком поделиться с кем-либо своим секретом.

Все те хорошие слова, которые можно было сказать про первую серию игры, справедливо отнесем и ко второй. Но в этом заключался и главный недостаток The Smoking Mirror, которая, по сути своей, оказалась копией. Даже недалекие американские туристы супруги Хендерсон, справедливо претендовавшие на награду за лучшую роль второго плана в The Shadow of the Templars, как будто специально подгадали маршрут своего нового путешествия, чтобы в очередной раз блеснуть перед нами актерским мастерством.

Единственным серьезным новшеством сиквела стало подключение к новому расследованию Нико, которая 80% истории The Shadow of the Templars провела у себя дома. Теперь же барышня, хоть и просидела первую треть игры связанной на складе в Марселе, но зато в оставшееся до финального ролика время честно помогала Джорджу. Так, парочка побывала в Латинской Америке, после чего Нико отправилась в Лондон, в то время как Стоббарт покорял своим обаянием население одного из островов Карибского моря. Закончилось же приключение вновь на территории Латинской Америки, где нашим героям удалось спасти мир, а заодно победить злобного бога Тецкатлипока. Конечно, изголодавшиеся по продолжению поклонники игры с радостью проглотили добавку, благо качество ее было на высшем уровне, но все-таки некий едва уловимый вкус мы-



Good Cop, Bad Cop. Скорее все-таки плохой



In Cold Blood. Я за ящичком сижу, все сижу и сижу

ла в ней присутствовал. Видимо, поэтому после выхода The Smoking Mirror в Revolution Software решили оставить на некоторое время Джорджа и Нико в покое.

Глава промежуточная

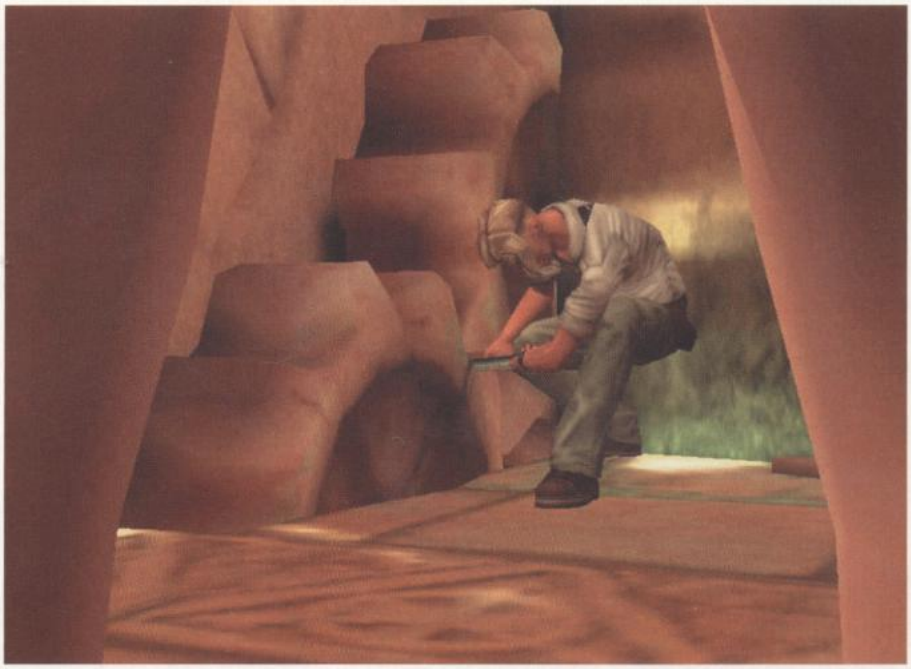
Следующим проектом Revolution Software стала игра In Cold Blood, выпущенная в 2000 году компанией Ubisoft. Здесь девелоперы попробовали провести рискованный эксперимент по скрещиванию экшна от третьего лица и адвентюры, результатом которого стали похождения секретного агента Джона Корда. В полном 3D, между прочим. Не то, чтобы результат превзошел наши ожидания, но в целом игра оставляла благоприятное впечатление. То же самое можно было сказать и про

Good Cop, Bad Cop. Интересно, а это хороший полицейский или плохой?

Gold and Glory: The Road to El Dorado. Вот, перед нами лежит голубой Эльдорадо... Я бы, правда, сказал "мертвый голубой Эльдорадо"

Gold and Glory: The Road to El Dorado. Пройти мимо такого рычага в адвентюре сродни преступлению

следующую задумку "революционеров" под названием Gold and Glory: The Road to El Dorado (Ubisoft, 2001), сделанную по мотивам одноименного полнометражного мультика. В те времена качественные игры по кинолицензиям еще были недостижимым идеалом, но эта детская адвентюра выглядела крепким середняком, что по тем меркам расшифровывалось как фаворит жанра.



Broken Sword: The Sleeping Dragon. Ух ты, какой ракурс!

После этих двух хоть и неплохих, но все же проходных проектов настали времена затишья, на смену которым пришел анонс сразу двух игр: Good Cop, Bad Cop и Broken Sword: The Sleeping Dragon. О первой известно лишь то, что это должен был быть практически чистый экшн и что позднее этот проект был заморожен до лучших времен. Вторая задумка оказалась более продуктивной.

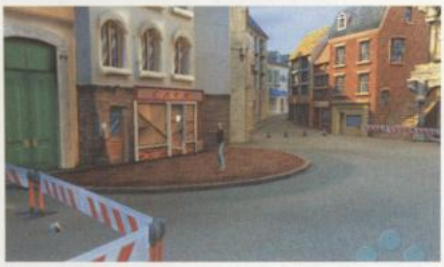
Они вернулись!

Новый взгляд на старую историю - так можно было вкратце охарактеризовать игру Broken Sword: The Sleeping Dragon, изданную компаниями "1С", THQ и The Adventure Company в 2003 году. И пусть в старом парижском театре Джордж говорит, что предпочитает путешествовать в компании собственного IQ, мы ему не верим. Продолжительные эксперименты с жанром экшн не прошли для Revolution Software даром, и в результате новый Broken Sword вовсю щеголял всеми признаками "индианоджонсовщины", вынуждая Джорджа и Нико лазать по карнизам, таскать чугунные блоки, убегать от вооруженных противников, обезвреживать смертельные ловушки... Естественно, подобные нагрузки потребовали от героев соответствующей подготовки. Не производивший ранее впечатление супергероя Джордж заметно возмужал и окреп, а Нико с момента окончания второй серии игры явно не раз посетила тренажерный зал. К тому же, благодаря возможностям нового трехмерного движка, девушка стала еще более сексуальной и в то же время не лишилась своего знаменитого шарма.

Еще одной новинкой игры стал весьма оригинальный сюжетный ход. Если в первых двух сериях Джордж и Нико предпочитали действовать более-менее согласованно, то теперь каждый из героев занимался собственным расследованием

Broken Sword: The Sleeping Dragon. Фотография попала на полку в квартире Нико прямиком из первой серии

Broken Sword: The Sleeping Dragon. Блондинистая стерва. Одна штука



Broken Sword: The Sleeping Dragon. Это кафе мы посещали во всех частях серии

(надо ли говорить, что после финального ролика предыдущей игры парочка опять умудрилась разбежаться по родным песочницам в Айдахо и Париже?). Пусть, на первый взгляд, между убийствами ученого в Конго и хакера в Париже нет ничего общего, благодаря стараниям сценаристов эти два следа все-таки сошлись в один, а наши герои встретились. И где бы вы думали? Вы знали! Правильно, в Париже. Ну, а дальше нас ждало очередное увлекательное совместное расследование, связанное с деятельностью недобитых неотамплиеров, и новые визы в загранпаспортах: английская, чешская и египетская.

В целом же, несмотря на кучу аркадных вставок и ряд других сомнительных новинок, стоит признать, что авторам удалось сохранить стиль и атмосферу оригинального Broken Sword. И это, пожалуй, главное. Вторым важным итогом The Sleeping Dragon стало окончательное закрытие темы неотамплиеров в творчестве Revolution Software. Все очень просто: тех, кому удалось пережить первую часть, добили в третьей...

Фанаты не спят

Пока Revolution тянула с анонсом третьей части Broken Sword, фанаты серии не теряли времени даром. Где-то в 2000-2001 началась работа по созданию игры Broken Sword 2.5, по времени действия расположившейся между второй и третьей частью серии. На данный момент игра готова процентов на 70%, однако сюжет уже написан полностью. Суть его такова: после победы на Тецкатлипока, Джордж снова вынужден отправиться в Америку, на этот раз в связи со смертью дедушки. Вскоре после похорон Джордж получает телеграмму о... смерти Нико. Не веря своим глазам, наш герой на всех парах мчится в Париж, где к своему облегчению находит девушку живой, правда, не очень здоровой. А иначе как объяснить то, что Нико оказалась не рада его приходу и даже попросила Джорджа покинуть ее дом. Несколько проясняет ситуацию рассказ Андре Лобине, нашего конкурента за место в сердце красотки, который намекает на возможную причастность к этой истории неотамплиеров. Что ж, похоже, фанаты предложат нам альтернативный способ расправы с негодяями, выжившими в результате взрыва в старой шотландской церкви.

На данный момент также известно, что игра делается в стиле первых двух серий, читай - 2D point'&'click, и что, возможно, озвучивать героев игры будут актеры, участвовавшие в работе над немецким изданием Broken Sword (создатели Broken Sword 2.5 родом из Германии). Появление других версий, кроме немецкоязычной, пока под большим вопросом.

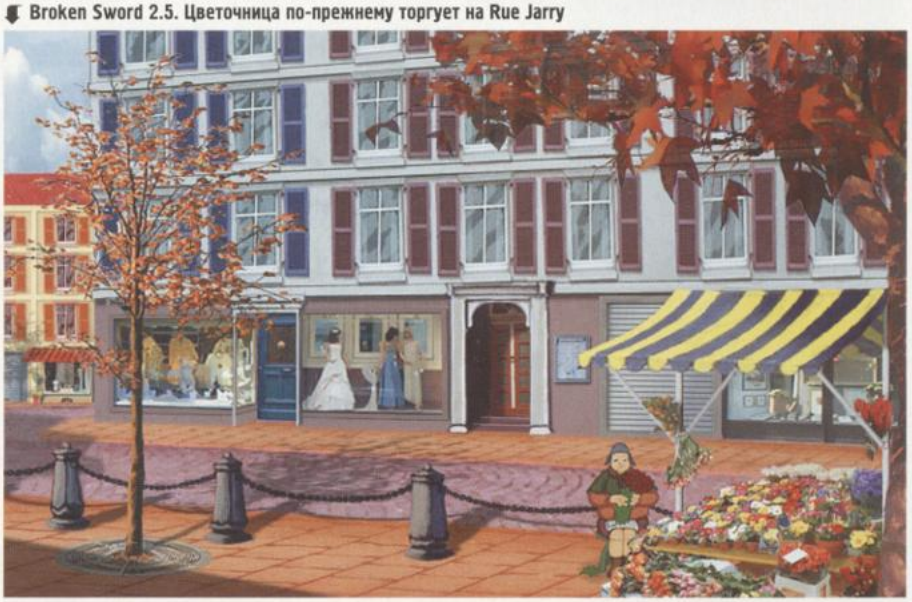
Финальная глава

Ну, а что же официальные разработчики? Сразу после релиза The Sleeping Dragon в Revolution произошло сокращение штатов, в результате которого компанию покинули такие люди, как Стив Инс (продюсер серии) и Бенни Маккалоу (автор саундтрека к The Sleeping Dragon), а студия с тех пор не подавала признаков жизни. Однако совсем недавно Тони Уорринер, один из основателей Revolution Software, заявил, что все у них в Йорке нормально, молчание - это лишь часть пиар-плана, и анонсы новых игр не за горами. Каких? Ходят слухи о Beneath a Steel Sky 2, но мы-то с вами в глубине души ждем новой встречи с Джорджем и Нико. Ведь это лучшая пара героев за всю историю компьютерных игр. На мой субъективный вкус, конечно...

P.S. Если вы являетесь поклонником серии Broken Sword, то мы можем вам порекомендовать посетить сайт *www.brokenswordrus.hpn.ru*, дабы скоротать время в ожидании новостей от Revolution Software.

Broken Sword 2.5. А Нико, похоже, сменила обстановку

Broken Sword 2.5. Цветочница по-прежнему торгует на Rue Jarry



Владимир ЧАПЛЫГИН

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МИРУ GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Йоу, братья и сестры. Меня зовут Карл Джонс. Не обижусь, если станете погонять меня Си Джеем. Как обстоят дела с вашей житухой на улицах Сан Андреаса? Со всем там разобрались? Все полезные места откопали? Что вы там мне лопочете? Неужели вы отрыли все-все на свете? Быть такого не может! Это я вам ответственно заявляю. Я родился и вырос в этом городе, и то с трудом нахожу все закоулки. Вам, приезжим, такое и не снилось. В общем, братья и сестры, внемлите моему мудрому слову, и будет вам счастье. Со мной Сан Андреас станет ближе и роднее. Алиллуя!

Их надо знать в лицо

Своих врагов надо знать в лицо. Также не следует забывать о том, как выглядят ваши друзья. На территории Сан Андреаса властвует семь банд.

Orange Grove Families - семейством оранжевой рощи руководит мой старший брат Sean "Sweet" Johnson. Когда-то это была очень мощная группировка, но внутренние распри значительно ослабили ее силу. Бойцы из соседней бригады Ballas стали дышать в спину. Обитают в восточной части Лос Сантоса и предпочитают носить зеленые цвета.

The Ballas - прямые конкуренты моего семейства, пытаются захватить восточную часть Лос Сантоса. Помимо этого находятся в нехороших отношениях с Vagos. Образованы в начале 70-х годов, примышляют продажей оружия, наркотиков, греют руки на проституции. Обитают в Idlewood, одеваются в фиолетовые шмотки.

Varios Los Aztecas - конкурируют с Los Santos Vagos. Специализируются на торговле оружием и уличных грабежах. Обитают в Little Mexico, носят прикиды бирюзового цвета.

Los Santos Vagos - враждуют с Varios Los Aztecas. Обитают в восточной части Лос Сантоса, носят желтую одежду.

San Fierro Rifa - испанцы, специализируются на торговле наркотиками. Терпеть не могут мексиканцев из Varios Los Aztecas. Обитают в Garcia (Сан Фиерро), напяливают на головы специальные повязки.

Triads - под руководством слепого Vu Zi Mu триады контролируют четыре казино в Лас Вентурасе. Заклятые враги Da Nang Boys. Обитают в China Town в Сан Фиерро, в одежде предпочитают черное.

The Da Nang Boys - вьетнамские отморозки, постоянно враждуют с триадами. Занимаются крышеванием различных мелких торговых точек. Обитают в доках и на пляжах Пасхального Бассейна Сан Фиерро, предпочитают носить вьетнамский трикотаж.

Родственники, друзья, знакомые, враги

Sean "Sweet" Johnson - мой старший брат. Возглавляет Orange Grove Families. Еле терпит сестру Kendl из-за того, что она встречается с Caesar Vialpando.

Brian Jonhson Brian - мой младший брат. Пять лет назад погиб при трагических обстоятельствах.

Beverly Johnson - моя мама. Ее смерть заставила меня вернуться на улицы Лос Сантоса.

Kendl Johnson - моя сестра. По уши влюблена в Caesar Vialpando, из-за чего постоянно ссорится со старшим братом Шоном.

Old Reece - мой личный парикмахер. Старый друг нашего семейства.

Lance Wilson Ryder - мой старый друг, член банды Orange Grove Families. Поможет мне во многих миссиях.

Jefferey Martin Og Loc - любитель качественного рэпа. Котяра, гуляющий сам по себе.

Melvin Harris Smoke - старый приятель нашей семьи. Один из членов Orange Grove Families. Поможет мне в некоторых миссиях.

Barry Throne Big Bear - один из членов Orange Grove Families. Всегда находится в центре всех событий.

Madd Dogg - местная музыкальная звезда. Все время сидит дома и не якшается ни с одной преступной группировкой.

Frank Tenpenny - продажный офицер полиции, обладающий в своей среде огромным авторитетом. Все время пытается ставить мне палки в колеса.

Eddie Polaski - продажный офицер полиции. Ему не терпится пустить в меня пулю, но Frank Tenpenny все время не дает ему подпортить мою шкуру.

Jimmy Hernandez - еще один коррумпированный офицер полиции, но не такой гад, как его напарники. Постоянно спорит с ними о законности используемых методов.

Wo Zi Mu - предводитель триад из Сан Фиерро. Из-за своей слепоты все время нуждается в верном помощнике.

Mark Wayne Og B-Dup - покинул свой дом в Ganton и переселился в район Glen Park. Поговаривают, что он просто сменил банду.

Maccer - музыкант из Манчестера, изобрел свой стиль под названием Extremely Baggy. Сейчас работает на Gurning Chimps.

Jethro - пашет на автозаправочной станции Xoomer в Сан Фиерро. У парня большие проблемы с наркотой.

Dwaine - продает хотдоги в Сан Фиерро. Дружит с Jethro.

Caesar Vialpando - возглавляет группировку Varios Los Aztecas и промышляет сбытом краденых машин. Весь в татуировках. Крутит роман с моей сестрой Kendl. Человек слова, поэтому и стал мне хорошим другом еще с детских времен.

Don Salvatore Leone - итальянский мафиози, прибывший к нам со своей девушкой Марией.

Catalina - кузина Caesar Vialpando. Очень жестокая девушка.

Zero - 28-летний программист, помешанный на электронике. Имеет собственный магазин по продаже радиоуправляемых машинок.

The Truth - мирный хиппи, проживающий рядом с сельской местностью. Владеет квартирой в Angel Pine.

Имеет выход на офицера полиции Фрэнка Темпенни.

Claude - бойфренд Каталины. Собирается вместе с ней перебраться в Либерти Сити.

Kent Paul - наркоман, злостно нарушающий закон. Связан с Кеном Розенбергом.

Ken Rosenberg - неврастеник с огромной лысиной на голове. Но никому ничего плохого никогда не сделает.

Ran Fa Li - руководитель группировки The Da Nang Boys. Также известен как Farlie.

Mike Toreno - продажный офицер ЦРУ. Пытается втянуть в меня в грязную историю, связанную с продажей наркотиков в Сан Андреасе.

T-Bone Mendez - после двойного убийства бежал из родной Мексики. Хочет податься в стан испанцев из San Fierro Rifa.

Мы бандито-гангстерито, мы кастето-пистолето

В этом безумном и жестоком мире очень трудно выжить. Практически невозможно это сделать в том случае, если у тебя за пазухой не припрятан мощный ствол или, в крайнем случае, какое-нибудь увесистое орудие пролетариата. Сберечь собственные шкуру вам помогут следующие вещицы...

Холодное оружие

First (кулаки) - просто и сердито. Настоятельно советую пройти курс тренировок в Dojo Combat Center, и тогда ваше тело превратится в страшное оружие.

Brass Knuckle (кастет) - незаменимое средство для кулачных драк на улицах. А еще эта штука пригодится во время тренировок в спортзалах.

Baseball Bat (бейсбольная бита) - ваш главный аргумент во время выколачивания денег из людей, не желающих принимать вашу крышу. Бейсболом здесь и не пахнет.

Nightstick (резиновая дубинка) - оружие копов. Бьет не слабее бейсбольной биты, зато весит значительно меньше, благодаря этому получается наносить большее число ударов.

Pool Cue (бильярдный кий) - самое длинное оружие ближнего боя. Лупите врагов на расстоянии.

Golf Club (клюшка для гольфа) - даже такой элитарный вид спорта как гольф, может стать источником повышенной травмоопасности. Клюшка ломает кости прохожих не хуже биты.

Shovel (лопата) - теперь я понимаю, почему в сердцах говорят: "Я тебя урою". В общем: "Вот будет лето, поедем на дачу, в руках лопаты..."

Knife (нож) - универсальное средство для ближнего боя. Можно размахивать у всех на глазах, но самые продвинутые "гангста-бои" подкрадываются сзади и втыкают его в спину врага по саму рукоятку.

Katana (самурайский меч) - разборка Умы Турман с десятками телохранителей в "Убить Билла" отдыхает. Посетите салон боевых искусств Cobra в Сан Фиерро, и по части владения катаной вам не будет равных.

Chainsaw (бензопила) - техасская резня бензопилой незаметно переехала на улицы Сан Андреаса. Режет как хрупкие тельца людишек, так и железные кузова автомобилей.

Пистолеты

9 mm (Беретта)

Самая слабенькая "волына". Но это куда лучше, чем отстаивать свою независимость голыми кулаками. Допустимо использование парного варианта.

Калибр	9
Патронов в обойме	17
Наносимый урон	25
Дальность стрельбы	30-35

Silenced (Кольт с глушителем)

Сама по себе достаточно мощная штука, да еще и с глушителем. Незаменимое оружие во время проведения скрытных операций.

Калибр	45
Патронов в обойме	17
Наносимый урон	40
Дальность стрельбы	30-35

Desert Eagle

У этого пистолета самая большая убойная сила. Минусами является внушительная отдача и маленькая емкость обоймы.

Калибр	50
Патронов в обойме	7
Наносимый урон	70
Дальность стрельбы	30-35

Пистолеты-пулеметы

Tec-9 (Intratec TEC 9)

Самый простенький представитель семейства пистолетов-пулеметов. Если вы достигнете уровня мастерства Hitman, то станет доступно использование парного варианта.

Калибр	9
Патронов в обойме	50
Наносимый урон	20
Дальность стрельбы	30-35

Micro SMG (Micro Uzi)

Более скорострельное и точное оружие, чем Tec-9. Рекомендую прокачать умения для того, чтобы вложить по "стволу" в каждую руку.

Калибр	5.56
Патронов в обойме	50
Наносимый урон	20
Дальность стрельбы	30-35

SMG (H&K MP5 A3)

Сие достижение военной мысли позаимствовано у бойцов SWAT. По своим характеристикам мало уступает штурмовым винтовкам, зато из SMG разрешается стрелять, сидя за рулем машины.

Калибр	9
Патронов в обойме	30
Наносимый урон	25
Дальность стрельбы	40-45

Дробовики

Shotgun (Remington 870)

Идеальное средство для отстрела противников на ближней дистанции. Чаще всего лежит в полицейских машинах.

Калибр	12
Патронов в обойме	2
Наносимый урон (каждая дробина)	10
Дальность стрельбы	40

Sawnoff Shotgun (обрез)

Ни один уважающий себя стрелок не может обойтись без культового обреза, будь то Данила Багров из "Брата" или же Эль Мариачи из "Отчаянного".

Калибр	12
Количество патронов	2
Наносимый урон (каждая дробина)	10
Дальность стрельбы	30-35

Combat Shotgun (SPAS-12)

От своих собратьев выгодно отличается пневматической подачей патронов, что значительно повышает скорострельность.

Калибр 12
Патронов в обойме 7
Наносимый урон (каждая дробина) 15
Дальность стрельбы 40

Штурмовые винтовки

M4 (Colt M4A1 Carbine)

Очень скорострельная и мощная штука. В руках мастера - страшное оружие: сносит головы, отрывает конечности и, самое ужасное, кромсает любой автомобиль!

Калибр 5.56
Патронов в обойме 50
Наносимый урон 30
Дальность стрельбы 90

AK47 (автомат Калашникова АК-47)

По сравнению с M4, АК-47 обладает меньшей скорострельностью и дальностью стрельбы, зато более точен.

Калибр 7.62
Патронов в обойме 30
Наносимый урон 30
Дальность стрельбы 70

Винтовки

Rifle (ружье)

Стандартное дедушкино охотничье ружье. Наносит внушительный урон, но на перезарядку уходит слишком много времени.

Калибр 7.62
Патронов в обойме 1
Наносимый урон 75
Дальность стрельбы 100

Sniper Rifle (снайперская винтовка HK PSG1)

Убивает с одного выстрела. Идеальное оружие для киллера, которому трудно подобраться близко к своей цели.

Калибр 7.62
Количество патронов 1
Наносимый урон 125
Дальность стрельбы 100

Метательное оружие

Molotov Cocktail (коктейль Молотова)

По сравнению с предыдущими частями коктейль Молотова стал гореть дольше и эффективнее. Теперь власти огня подчиняются все оказавшиеся по соседству предметы.

Наносимый урон 75
+ повреждения от огня

Grenade (осколочная граната)

Идеальное оружие против толпы. Кидай как можно дальше от себя, иначе поранишься сам.

Наносимый урон 75

Tear Gas (слезоточивый газ)

Лучше всего подходит для отвлечения внимания. Попавший в зону поражения народ дружно хватается за глаза и теряет всякое желание к дальнейшему преследованию.

Наносимый урон 75

Remote Explosive (взрывчатка с дистанционным управлением)

Для этой штуки нет границ. Можно установить в одной части города, а активировать в другой.

Наносимый урон 75

Тяжелое вооружение

Flame Thrower (огнемет)

Для тех, кто не ценит труд пожарных. Поджигает как людей, так и автомобили.

Вместимость емкости с газом 500
Наносимый урон 25
+ повреждение огнем
Дальность стрельбы 4-5

Rocket Launcher (РПГ-7)

Автомобили и вертолеты разлетаются на куски от одной гранаты. Для бронетехники требуется несколько попаданий.

Калибр 85
Количество зарядов 1
Наносимый урон 140
Дальность стрельбы 55

Heat Seeking Rocket Launcher

Умная ракета сама отслеживает цель. С такой бандурой не промахнешься: некоторое время удерживай противника на мушке, после чего делай выстрел.

Калибр 85
Количество зарядов 1
Наносимый урон 75
+ взрывная волна и повреждение огнем
Дальность стрельбы 55

Vulcan Minigun (авиационный пулемет XM214)

Огроменная мощь и бешеная скорострельность. Стоит ее только раскрутить, как в округе не останется ни одной живой души.

Калибр 7.62
Патронов в ленте 500
Наносимый урон 140
Дальность стрельбы 75

Снаряжение

Spraycan (баллончик с краской)

Необходимый предмет для тех, кто любит рисовать всякие непотребности на стенах. При желании можно брызнуть краской в лицо противника

Camera (фотоаппарат)

Этой штукой дозволено запечатлевать для архива достопримечательности города и самые зверские злодеяния.

Fire Extinguisher (огнетушитель)

Иногда чрезмерное использование огнемета и коктейля Молотова приводит к нехорошим последствиям. Спасете самих себя от огненного ада.

Parachute (парашют)

Незаменимая вещь для любителей сигать с крыш небоскребов и выпрыгивать из самолетов.

Thermal Goggles (тепловизор)

Обнаруживает людей по исходящему от их тела теплу. Для этого прибора даже стены не помеха.

Night Vision Goggles (прибор ночного видения)

Позволяет ориентироваться в темноте так же хорошо, как и при дневном свете.

Jetpack (ракетный ранец)

Очень перспективная штуковина. Летишь себе над головами противников и спокойно отстреливаешь их из пистолета-пулемета.

Remote Detonator (пульт дистанционного управления для взрывчатки)

Нажми на кнопку - получишь результат, и твоя мечта стать самым крутым разрушителем осуществится.

Всякая всячина

Cane (трость)

В ближнем бою ничем не хуже бейсбольной биты или полицейской дубинки, но, в отличие от них, выглядит более стильно.

Flowers (букет цветов)

Идеальный подарок для девушки. Кроме того, их шипами можно расписаться на чьей-либо физиономии.

Dildo 1 (двусторонний фаллоимитатор)

Как и цветы выполняет две функции. Во-первых, это подарок девушке (на поздних этапах отношений). Во-вторых, неплохое оружие для ближнего боя.

Vibrator 1 (вибратор)

Если у вашей любви села батарейка, то к вам на помощь придет этот предмет инвентаря.

Vibrator 2 (вибратор с увеличенным диаметром)

Еще один подарок для девушек. Йоу, как это романтично! Для тех, кто на уроках географии любил изучать не долготу, а широту.

Dildo 2 (обычный фаллоимитатор)

Еще один любовный презент даме. Неплохо зарекомендовал себя в качестве оружия. Этой штукой можно задолбить врага до смерти.

Skateboard (роликовая доска)

Подарок от Тони Хоука и его друзей. Жаль, что самому на нем прокатиться нельзя - сию опцию вырезали из финальной версии игры.

Cell Phone (сотовый телефон)

Нынче без "трубы" и ни туды, и ни сюды. "Трубень" - connecting people.

Музыка моего поколения

Radio-X
Ди-джей Sage
Формат Современный рок

Bounce FM
Ди-джей Funktipus
Формат Фанк

K-Rose
Ди-джей Mary-Beth Maybell
Формат Кантри

Radio Los Santos
Ди-джей Julio G
Формат Хип-хоп с западного побережья

K-DST
Ди-джей Tommy "The Nightmare" Smith
Формат Классический рок

Master Sounds 98.3
Ди-джей Johnny "The Love Giant" Parkinson
Формат Редкий грув

SF-UR
Ди-джей Hans Oberlander
Формат Хаус

CSR 103.9
Ди-джей Philip "PM" Michaels
Формат Свинг и соул

Playback
Ди-джей Forth Right MC
Формат Классический хип-хоп

K-Jah Radio West
Ди-джей Marshall Peters & Johnny Lawton
Формат Рэгги и даб

Учат в школе, учат в школе, учат в школе

Братья и сестры, еще дед Ленин завещал всем учиться, учиться и еще раз учиться. Это способствует повышению процентов владения теми или иными навыками. На улицах Сан Андреаса есть несколько учебных заведений. Советую вам закончить их с золотой медалью.

Водительская школа

Станет доступна, как только вы переберетесь в Сан Фиерро. Расположена в Doherty. Необходимо доблестно справиться с 12 заданиями, после чего откроется дополнительный гараж для тюнинга и появится возможность заниматься транспортировкой автомобилей в доки. Увеличивает навыки владения автотранспортом.

Лодочная школа

Расположена в Bayside Marina. Увеличивает навыки владения катерами.

Школа пилотов

Находится в Verdant Meadow Aircraft Graveyard. В отличие от двух предыдущих школ, эта обязательна для прохождения. Успешное окончание учебного курса (12 миссий) дает право посещать аэропорты и угонять оттуда самолеты и вертолеты.

Школа байкеров

Дислоцирована в Blackfield в Лас Вентурасе. Задания сводятся к езде на переднем и заднем колесе, а также к прыжкам с трамплинов. Увеличивает навыки владения мотоциклами.

Любовь-морковь

Добывание респекта, накопление капитала, приобретение собственности и прочие заботы являются важными вещами. Но стоит поговорить и о душе. А какое самое лучшее приключение для такого классного парня, как я? Крутая тачка? Очнитесь. Конечно же, ощипать очередную красивую цыпочку. К сожалению, в Сан Андреасе в основном встречаются протухшие куры, а то еще хуже - женщины отнюдь не тяжелого поведения. Этими пусть довольствуются младшие братаны из бригады, а нам подавай цельных личностей и все такое, йоу. Так возрадуемся воле божьей, ибо он ниспослал нам аж шесть прекрасных теток.

Дэнис Робинсон

Живет Лос Сантос, по соседству с моим домом
Отсутствует дома С 06:00 до 16:00
Предпочтения Ей все по барабану
Любимый тип езды Медленный
Где любит покушать Где угодно
Отношение к танцам Обожает
Согласна на постель Более 40%
Имущество Hustler, костюм сутенера

Мишель Канн

Живет Северная часть Сан Фиерро
Отсутствует дома С 12:00 до 00:00
Предпочтения Симпатичные полные мужчины (50%)
Любимый тип езды Быстрый
Где любит покушать Закусочная около автошколы
Отношение к танцам Обожает
Согласна на постель Более 40%
Имущество Monster Truck, гараж, костюм гонщика

Елена Ванкштейн

Живет Ферма Flint Country
Отсутствует дома С 02:00 до 12:00 - 14:00
Предпочтения Симпатичные накачанные мужчины (25%)
Любимый тип езды Медленный
Где любит покушать Ресторан в Rodeo
Отношение к танцам Не любит
Согласна на постель Более 70%
Имущество Bandito, костюм фермера, бензопила, коктейль Молотова, огнемет, пистолет

Барбара Штенварт

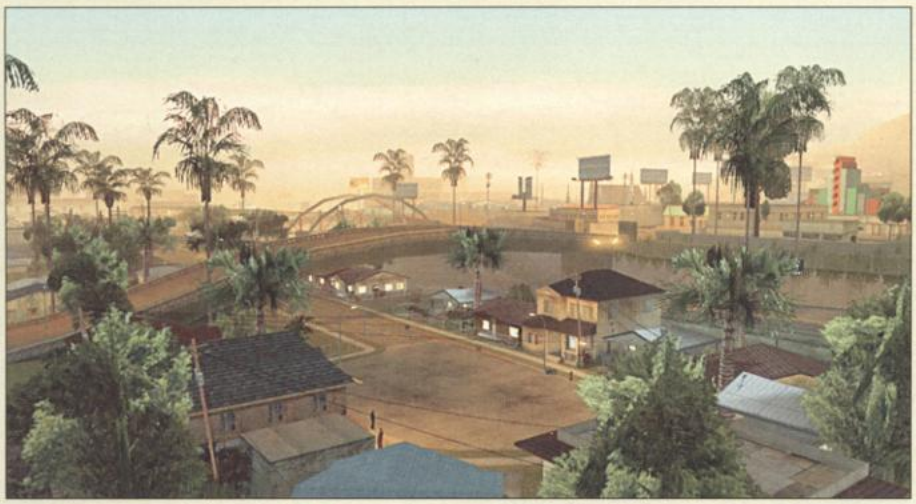
Живет El Quebrados
Отсутствует дома С 06:00 до 16:00
Предпочтения Симпатичные полные мужчины (50%)
Любимый тип езды Медленный
Где любит покушать El Quebrados
Отношение к танцам Обожает
Согласна на постель Более 60%
Имущество Ranger, костюм полицейского

Кати Жан

Живет Сан Фиерро - Paradise
Отсутствует дома С 00:00 до 12:00
Предпочтения Накачанные (75%)
Любимый тип езды Средний
Что любит покушать Блюда домашнего приготовления
Отношение к танцам Обожает
Согласна на постель Более 50%
Имущество Romero, форма медсестры

Милли Перкинс

Живет Лас Вентурас - Prickle Pine
Отсутствует дома С 22:00 до 12:00
Предпочтения Ей все по барабану
Любимый тип езды Средний
Где любит покушать Ресторан по соседству с домом
Отношение к танцам Обожает
Согласна на постель Более 40%
Имущество Blista Compact, костюм



Правила съема, метод Си Джея

Знать ТТХ цыпочки - важное дело. Но надо еще уметь к ней правильно подойти. Не вздумайте лезть целоваться, пока не наберете свыше 40 единиц сексуальности. И еще, стоит вам охмурить цыпочку на все 100%, как все ее имущество перекочует в ваш карман.

Методы ухаживания незамысловаты. Просто необходимо заполнить до отказа специальный индикатор. Сверьтесь с приведенными здесь ТТХ девицы и предложите даме покататься, сходить на дискотеку, отобедать в каком-нибудь заведении общепита. Наконец, сделайте ей подарок (начните с букета цветов, извращенцы!). Если все пройдет чики-пики, то она пригласит к себе домой.

Тюнинг автомобилей

Любителям хорошенько покопаться в гараже со своей лошадкой Сан Андреас предлагает три вида автосалонов.

Trans Fender

Расположение - северо-западная часть Temple (Лос Сантос), юго-восточная часть Doherty (Сан Фиерро), юго-восточная часть Come-A-Lot (Лас Вентурас).

Доступен - после прохождения Are you heading to San Fierro.

Ребятки из этого автосалона занимаются тюнингом почти всех машин. Исключение составляет лишь тачки с гидравлической подвеской.

Loco Low Co

Расположение - юго-восточная часть Playa Del Seville (Лос Сантос).

Доступен - после прохождения Caesar Vialpando.

Здесь, наоборот, занимаются исключительно автомобилями с гидравлической подвеской.

Wheel Arch Angels

Расположение - юго-западная часть Ocean Flats (Сан Фиерро).

Доступен - после прохождения Yay-Ka-Doom-Doom, разгрузки первого списка машин и окончания водительской школы.

Самый распальцованный салон в Сан Андреасе. Специализируется исключительно на спортивных автомобилях.

Дополнительные приключения

BMX Challenge

Откроется после прохождения миссии Big Smoke. Куча рамп расположена в Glen Park. Суть испытания сводится к скоростному катанию и прохождению 19 чекпоинтов. Рекомендую соваться в это место только в том случае, если навык катания на велосипеде выше 80%.

NRG-500 Challenge

Откроется после того, как вы найдете NRG-500, спрятанную в убежище около пустого дока (импорт-экспорт автомобилей в Easter Basin, Сан Фиерро). Принцип соревнования - тот же самый, что и в BMX Challenge, - необходимо вовремя пройти все чекпоинты вокруг дока.

Chiliad Challenge

Состоит из трех подмиссий. На бешеной скорости вы спускаетесь вниз по горе на велосипеде и собираете разбросанные чекпоинты.

Quarry Missions

Пройдите Explosive Situation. После этого в Hunter Quarry (Bone County) появится специальная отметка. Испытание состоит из 7 подмиссий.

Courier

Всего насчитывается три курьерских миссии, которые, в свою очередь, разделены на этапы. Все они выполняются исключительно на двухколесных средствах передвижения (велосипеды и мотоциклы).

Import & Export

Пройдите Customs Fast Track чтобы получить доступ к автомобильному подъемному крану (доки Сан Фиерро). Суть испытания сводится к перебросу определенных моделей автомобилей на специальный корабль. Всего необходимо перебросить 30 машин.

Lowride Challenge

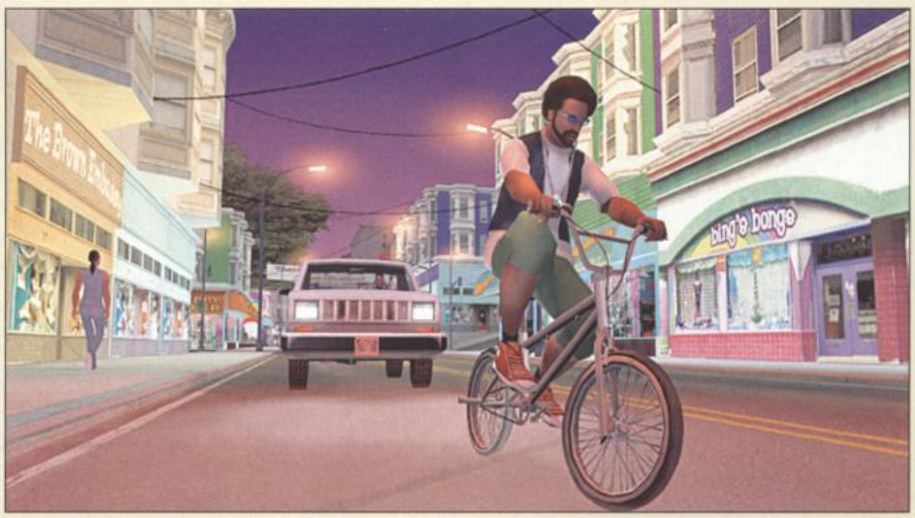
Пройдите Cesar Vialpando и заберитесь на красный маркер около El Corona`s Unity Train Station. Нужный человек укажет вам путь в специальное место. Садитесь в тачку и следуйте указанным инструкциям. Главное - попадать в ритм музыки.

Race Tournaments

Стритрейсинг имеет несколько подвидов (в зависимости от типа используемых автомобилей). В меню гонок вы выбираете необходимый вам тип, знакомитесь с условиями соревнования. Ни в коем случае нельзя ломать свою машину и разбивать тачки противников. Все опять же сводится к собиранию чекпоинтов.

Freight Train

Поезд можно откопать на территории Unity Station в Лос Сантосе, на Cranberry Station в Сан Фиерро или же в Лас Вентурасе на Sobell Train Yards, Linden Station и Yellow Bell Station. Суть испытания заключается в точном торможении строго в определенном месте (помечен маркером). При этом необходимо уложиться в отведенное время и не испортить государственное железнодорожное имущество.



Grand Theft Auto: San Andreas

Grand Theft Auto: San Andreas

BIB

CHEATS

Fantastic 4

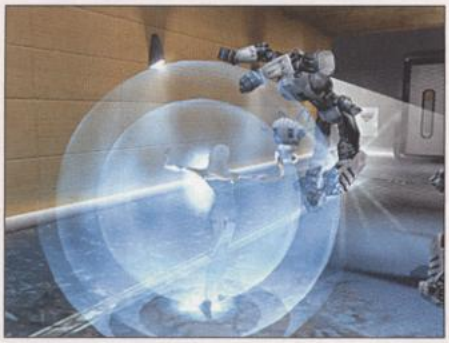
Доступ к закрытым аренам

Для того чтобы открыть доступ к аренам нужно собрать соответствующее количество иконок Фантастической четверки: Guard Granny Stage - 31, Survival Killing Stage 2: Barge - 2, Survival Killing Stage 3: Underground - 4, Survival Killing Stage 4: Tikal - 7, Survival Killing Stage 5: Horus - 20, Survival Killing Stage 6: Elevator - 25, Survival Killing Stage 7: Shield - 28.

Бонусы

Для получения перечисленных ниже бонусов потребуется выполнить специальное задание или приобрести бонус в меню апгрейда за очки.

- Биографии противников #1 - приобретается за 2000 очков
- Биографии противников #2 - приобретается за 2000 очков
- Биографии преступников #1 - приобретается за 2000 очков
- Биографии преступников #2 - приобретается за 2000 очков
- Биографии Фантастической четверки - приобретается за 2000 очков
- Концепт-арт боссов - приобретается за 1000 очков
- Карандашные наброски (Marvel) - приобретается за 1000 очков
- Интервью Криса Эванса - приобретается за 5000 очков
- Обложка "Фантастической четверки" #1-5 - приобретается за 2500 очков каждая
- Интервью с разработчиками #1 - соберите 22 иконки

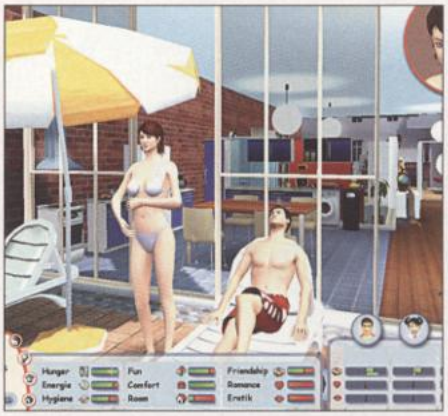


- Интервью с разработчиками #2 - соберите 33 иконки
- Концепт-арт противников - приобретается за 1000 очков
- Интервью с Джессикой Альба - приобретается за 5000 очков
- Интервью с Джулианом Макмехоном - приобретается за 5000 очков
- Бонусная миссия Latveria 1 - пройдите игру на уровне сложности Medium
- Бонусная миссия Latveria 2 - пройдите игру на уровне сложности Hard
- Интервью с Лоан Граффуд - приобретается за 5000 очков
- Интервью с Майклом Чиклисом - приобретается за 5000 очков
- Интервью со Стеном Ли #1 - соберите 9 иконок
- Интервью со Стеном Ли #2 - соберите 13 иконок
- Интервью со Стеном Ли #3 - соберите 26 иконок
- Интервью со Стеном Ли #4 - соберите 29 иконок
- Интервью со Стеном Ли #5 - соберите 35 иконок
- Концепт-арт комиксовых панелей - приобретается за 1000 очков
- Панель #1-5 - приобретается за 2500 очков каждая
- Интервью с Заком Пенном и Марти Синьором #1 - приобретается за 5000 очков
- Интервью с Заком Пенном и Марти Синьором #2 - приобретается за 5000 очков

Singles 2: Triple Trouble

Увеличенный стартовый капитал

Измените свойства конфигурационного файла игры ...\Singles2\config\game.cfg - снимите с него атрибут read-only (только для чтения). После этого измените файл с помощью Notepad. Найдите в нем поле "moneystart". Измените количество денег для backyard, apartment или penthouse на 999999999. Сохраните файл, после чего восстановите ему атрибут "read-only".



Сделать доступными все режимы

Найдите в файле поле "moneystart", прокрутите файл в редакторе до строки "BackyardEnabled = false, ApartmentEnabled = true, PenthouseEnabled = false". Замените "false" на "true".

Долой цензуру!

Ищите поле "pixelation". Сделайте "pixelate = true" и "fullPixelation = false".

Worms Forts Under Siege

В игре можно открыть следующие фичи:

- Best Defence - пройдите миссию 17
- Check Mate - пройдите миссию 8
- Construction Junction - пройдите миссию 6
- Monkey Troop - пройдите миссию 5
- The Blue Dragon - пройдите миссию 13
- The Great Wall Brawl - пройдите миссию 11
- The Question Of Faith - пройдите миссию 19
- The Ship Of Fools - пройдите миссию 14
- Tower Of Power - пройдите миссию 16
- Under Construction - пройдите миссию 3

Half-Life 2

Добавьте параметр -console исполняемому файлу игры hl2.exe. Второй способ добиться того же эффекта - выберите в опциях игры (Options) настройки клавиатуры (Keyboard) и в них - Advanced. Выставьте галочку напротив Enable Developer Console.

Прежде всего необходимо активировать режим читов, набрав в консоли (вызывается [~] - тильдой) "sv_cheats 1".

Предметы

*Используйте команду "**give**":*

- item_healthkit
- item_healthvial
- item_box_buckshot
- item_box_mrounds
- item_box_sniper_rounds
- item_box_srounds
- item_battery
- item_suit
- item_ml_grenade
- item_ar2_grenade

Оружие

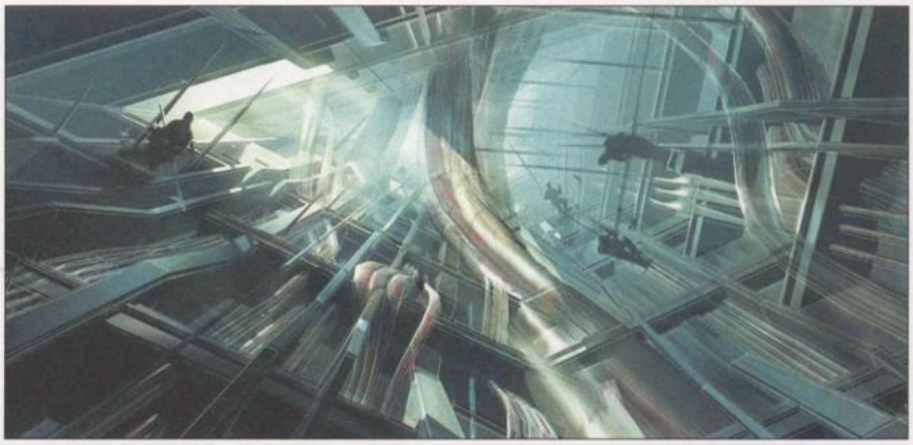
*Используйте команду "**give**":*

- weapon_ar2
- weapon_bugbait
- weapon_cguard
- weapon_crowbar
- weapon_frag
- weapon_crossbow
- weapon_alyxgun
- weapon_physcannon
- weapon_physgun
- weapon_pistol
- weapon_rpg
- weapon_shotgun
- weapon_smg1

Загрузка карт

*Для загрузки уровней используйте команду "**map**":*

- d1_canals_01
- d1_canals_02
- d1_canals_end
- d1_tempanals_02
- d1_town_01
- d1_town_02
- d1_town_03
- d1_town_04
- d1_town_05
- d1_trainstation_01
- d1_trainstation_02
- d1_trainstation_03
- d1_trainstation_05
- d1_under_01
- d1_under_02
- d1_under_03
- d1_under_04
- d2_coast_01
- d2_coast_02
- d2_coast_03
- d2_coast_04
- d2_coast_04_dx60
- d2_coast_05
- d2_coast_06
- d2_coast_07
- d2_coast_08
- d2_prison_01
- d2_prison_02



- d2_prison_03
- d2_prison_04
- d2_prison_05
- d3_c17_03
- d3_c17_04
- d3_c17_05
- d3_c17_06a
- d3_c17_06b
- d3_c17_07

Дополнительные читы

Введите в консоли "sv_cheats 1".

- god - неуязвимость
- buddha - бессмертие
- infinite_aux_power - бесконечная энергия для костюма
- impulse 101- все оружие и боеприпасы
- npc_kill - уничтожить всех NPC в локации
- notarget - враги не атакуют
- noclip - прохождение сквозь стены
- ch_createjeep - получить разведывательную багги
- ch_createairboat - получить аэросани
- impulse 83 - получить аэросани
- impulse 102 - черепа
- physcannon_maxmass 1000 - получить возможность захватывать любой предмет в игре

Area 51

Странная комната

После поездки по аэродрому вы доберетесь до лестницы, свисающей с вертолета. Посмотрите внимательно на картины на стене. Если вы расстреляете все картины и двери всех офисов, то попадете в странную комнату.

Концовка

Хорошая концовка: расстреляйте все панели на главном корабле (mothership).

Плохая концовка: в том случае, если главному кораблю удастся улизнуть.

Инфракрасное зрение

После старта игры расстреляйте только трех членов команды STAAR. Если ничего не напутаете - получите инфракрасное зрение.

Потайные комнаты

- *Уровень 2:* расстреляйте самые верхние окна дальней стены ангара. Оказавшись в грузовике, расстреляйте все желтые бочки и вы откроете еще одну секретную комнату.
- *Уровень 4:* во время езды на джипе STAAR расстреляйте все желтые ящики.
- *Уровень 5:* оказавшись на втором этаже, расстреляйте знак с надписью General Weatherby (сразу после открытия дверей).
- *Уровень 7:* расстреляйте все желтые бочки в первой локации, где четверо фиолетовых зомби швыряются бочками.

Победа над Grays

Чтобы уничтожить использующих щиты Grays, смутируйте и расстреляйте их паразитами. Это позволит уничтожить щиты быстрее, чем если бы вы использовали любое другое оружие в игре.

Победа над Super Beast

Во время схватки с Super Beast бегайте кругами вокруг монстра. Как только он окажется возле взрывающейся бочки - стреляйте в бочку. Так вы нанесете наибольший урон. Не забывайте следить за его плазменной рукой. После того, как вы его прикончите, Эдгар заговорит с вами и вы сможете с ним пообщаться.

Получение уровня сложности Hard

Пройдите игру на уровне сложности Medium.

НЬЮТОН SUCK!

Илья ПОЛЯКОВ

Игра Zero-G Marines **Жанр** Action **Издатель** Strategy First **Разработчик** Strategy First **Панночка померла** 2002 год

Ах, читатель, читатель. Как приятно снова видеть знакомое лицо здесь, на нашем антипразднике уже-не-жизни. Бывалоча, идешь себе по ровным дорожкам, лопатой по излишне беспокойным клиентам постукиваешь, глядишь по сторонам, как вдруг... Как вдруг аккурат перед самым носом лицезришь могилку молодого, перспективного, но неудачливого покойничка. Жаль, жаль.

Ньютон был дурак. Истинно говорю, не смотрите, что тот добрый доктор прописал мне смирительную манишку, да хижину с мягкими стенами. Ньютон был дурак, никогда не слышавший о Zero-G Marines, никогда не видевшей Zero-G Marines в яростной берсерк-атаке. Внимайте.

В далеком будущем на орбитах Марса и лунах Юпитера расцветут виноградными гроздьями титанические станции, возведенные "ТерраКорп" - величайшей корпорацией в истории человечества. На борту станций проводятся двусмысленные научные изыскания, не в последнюю очередь связанные с генетическими забавами. Не нужно быть пифией, дабы предсказать возникшую событийную неурядицу - таинственный вирус, непредвиденные мутации, а для большего увеселения еще и воинствующие сектанты, взявшие в оборот целую отару заложников. Нужны специалисты по решению проблем. Нужны Ге-Маринеры.

Футуристический костюм Exoshell, восемь видов оружия, полная свобода перемещения в трехмерном пространстве. Вот лишь немногое из того, что мог предложить аристократический жмурик. Колоссальные пространства станций были щедры на sci-fi убранство, не говоря уже про доступные для вождения транспортные средства - взять к примеру Outrider, "самый быстрый драндулет для безвоздушных перемещений". Неплохая палитра. А ведь для пущей привлекательности девелоперы окропили тушку Zero-G влагой squad combat'a. На задания не нужно идти в одиночку, смело играйте перстом фатума, выбирайте до шести собратьев по нулевой гравитации. Они - коллеги, солдаты, плечом-к-плечу бойцы. Они...

Модель "Karlsonzivetnakrishe" Mk XIX

Внутри таких консервных банок нам и предстояло сражаться

Они погибли.

Как и сам проект. Купилки кончились, большие боссы скроили лицевую плоскость в скорбную гримаску, Strategy First забила в крышку вострый гвоздок.

АССИМИЛИРУЙ МЕНЯ НЕЖНО

Игра Star Trek: Borg Assimilator **Жанр** Симулятор Коллектива **Издатель** Cyberlore Studios **Разработчик** Cyberlore Studios **Панночка померла** 2002 год

Геометрические фигуры сонно пробираются сквозь звездный свет. Чу! Это не буйный предрассветный фантазм учителя математики, но суда самой чудесной, самой доброй и самой просвещенной расы во вселенной Star Trek. Они - Борги. Они ассимилируют.

Ассимиляция - путь к миру и процветанию. И к обилию зеленого цвета

Аборигены вяло брыкаются, но это они зря...

Borg Collective - структура монолитная, без трещинок и изъянов. Посему руководить такой социальной организацией исключительно занятно, хотя и немного удивительно. Творцы небанальной Majesty помыслили - организуем, дескать, конкисту да крестовый поход на все вольные народы Звездного Пути, погоняя орду киборгов вожжами indirect control. Сказано - сделано. C&C-образное междумордие отважно отметается, никаких космических кровопусканий, исключительно наземные кампании, да превращения аборигенов Квадрантов в счастливых членов Коллектива. Получать путевку в светлое будущее должна была Федерация, Клингоны, Ромулане, Кардасианцы и прочая. Отлавливаем субчика, колем ему в щуплую шейку нанороботов, а затем - на переплавку, благо вместе веселее. Впрочем, от законов ST отходить не смели. Обещалась и встреча с существами при виде коих даже борги впадали в буйную истерику, а именно Species 8472, малоизученных удальцов из некоего Струйного Пространства. Био-корабли, вздорный характер, здоровый пофигизм ко всем попыткам адаптации. Подобная немезида провоцировала потопное слюноотделение уже после одного только прочтения какого-нибудь басурманского preview. Мда.

Но судьба шлепнула печать "Отказать". Владельцам торговой марки и прав на ЗП что-то не понравилось в дите Cyberlore Studios, владельцы посуровели и закрыли проект. Клясть их смысла не имеет, остается только грустить, да в порыве тоскливой скуки изучать пускай не самые красочные, но, безусловно, душевные скриншоты.

Borg Assimilator. Сопротивление бесполезно.

Необычного вида звездоплавательный агрегат Боргов. "Пупырчатый" подвид

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

ВСЕ ХОРОШИЕ ИГРЫ ПОПАДАЮТ В СОБАЧИЙ РАЙ,

ИЛИ СКАЗКА О ПРЕКРАСНОЙ АРКАДЕ И ДЕБИЛЬНОМ ИГРОВОМ МАРКЕТИНГЕ

Главная проблема этого мира в том, что все отстают от тебя на три рюмки.
Хэмфри Богарт

Игра Valkyrie: The Magical Odyssey **Жанр** Аркада **Издатель** Chili Con Valley **Разработчик** Chili Con Valley **Дата выхода** 2000

Давным-давно, года четыре назад, а может даже и целых пять, в далекой сказочной Франции, в небольшой девелоперской фирме под названием Chili Con Valley работали и немного жили настоящие французские разработчики.

Собрались они однажды, нарезали сыр, налили доброго вина и стали думать, какую игру будут дальше делать. Люди все были знатные, ремесленники. Даже немного рынок изучили. И после третьего стакана вина пришли к выводу, что нет на PC нормальных платформеров. Все больше экшны да стратегии. И решили чиликоновцы тогда такую аркаду сделать, которой бы все консольщики обзавидовались. Чтобы много врагов, секретов, RPG-элементы в комплекте и сложность, не противоречащая играбельности.

Главной героиней назначили девчонку. Серьезную, с сильным нордическим характером, но такую по-анимешному женственную. С копной синих непослушных волос. И чтобы после смерти она в бабочку превращалась.

Сказано - практически сделано. Не прошло и года, как увидел свет Valkyrie: The Magical Odyssey: платформер в лучших традициях года этак 90-го. Всего-то дюжина уровней, но там за осажденным лесом фей, склизкими подземельями и навесным городом гоблинов, за ладьями викингов и замком вредного бога Локи спрятано настоящее счастье на несколько вечеров. Из недостатков можно назвать разве что несколько затянутый подводный эпизод в середине игры, когда Валькирию превратили в русалку. Да еще перевод с французского на английский не был идеальным: если героиня подбирала монетку, игра говорила "+10 к жизни", а если съедала лечебный ананас, то появлялось сообщение "+3 золота". Но это была сущая ерунда по сравнению с детализованной графикой, атмосфернейшей музыкой и тем, что существовало очень немного способов оторвать засевшего за "Валькирию" человека от игры (и все эти способы включали в себя несколько рулонов скотча и крепкую бейсбольную биту).

Есть два окончания сказки. Люди рассудительные говорят, что не сумели разработчики на шароварной сцене нормальную рекламную шумиху устроить, а большие издатели маленькой аркадкой не заинтересовались, предпочли распространять игры на порядок дороже и, зачастую, хуже. Огорчились Chili Con Valley и обанкротились.

Но нам гораздо больше нравится другой вариант. Прознал, мол, французский король Жак Ширак про то, какую прекрасную игру сделали разработчики из Chili Con Valley и приказал привести их к себе.

"А сможете ли вы сделать еще лучше аркаду?" - спросил он их.

Посоветовались разработчики, и сказали, что если зарплату программисту повысить, да художника еще одного нанять, то, пожалуй, и смогут.

И тогда приказал король Франции ослепить их, чтобы никогда больше не сделали они ничего более прекрасного.

И даже сайт их покорежил.

* * *

С тех пор нет больше команды Chili Con Valley, от их сайта остались только html-странички с битыми ссылками, а где игру "Валькирию" искать только собаки с "Андердога" знают.

P.S. *www.the-underdogs.org/game.php?id=4264*

Код для активации всех уровней найдете там же, в сопроводительном текстовике.

Гоблины насобирали кучу фруктов: то ли угощение для Валькирии, то ли гарнир. Их зеленых разве разберешь

Бельчонка убивать нельзя. Белки - друзья Валькирии

Зомби-пират лежит и курит трубку. На Валькирию не нападает. Зачем ему это? Он и так мертвый. И таких бесполезных, но приятных мелочей на уровнях - полно

Dyna Blaster, CD-Man

ВОСПЛАМЕНЯЮЩИЙ ЗАПАЛЫ

Анна ЩЕГЛОВА

Игра Dyna Blaster **Жанр** Arcade/Logic **Издатель** Ubi Soft **Разработчик** Hudson Soft **Дата выхода** 1992

Dyna Blaster - европейское название известной серии Bomberman. Открывается игра классическим по содержанию роликом. Коварный персонаж в черном костюме похищает подружку главного героя. Чтобы спасти ее, Бомбермен должен совершить длинное путешествие через реки и леса, горы и ледники, башни и комнаты темного замка. Время на прохождение каждого уровня ограничено, а враги становятся все хитрее. Тот, кто играл в Dyna Blaster, сможет легко вспомнить флегматичную амебу или гиперактивную хрюшку, нечисть, подозрительно похожую на разумный унитаз, или голубую лягушку, совершающую пошловатые поступательные движения. Единственным средством справиться со всем этим счастьем были наши верные бомбы. Боевой арсенал рос и матерел. Начиная от одной бомбы при старте игры и заканчивая внушительной вереницей во время схватки с финальным боссом.

Долгие часы были затрачены на расчистку игровых уровней и составление сложных стратегий для наиболее результативного бомборазбрасывания. А как трогательно было устраивать турнир на четырех игроков, запирать друзей в тупике из взрывчатых веществ и смотреть, как по прошествии нескольких секунд конкуренты смешно взрывались и выбывали из соревнования. Или же не рассчитать размах своих сил и попасть в собственную западню, когда до портала на новый уровень оставались считанные миллиметры.

Здесь нужно было быстро думать и умело действовать. Особенно, учитывая то, что сапер мог ошибиться строго один раз. Сурово, но очень занимательно.

Счастливый финал. Победитель, его дама сердца и раскаивающийся злодей

ОСТОРОЖНО, ЗЛОЙ КОЛОБОК!

Игра CD-Man **Жанр** Arcade **Издатель** Creative Dimensions **Разработчик** Creative Dimensions **Дата выхода** 1989

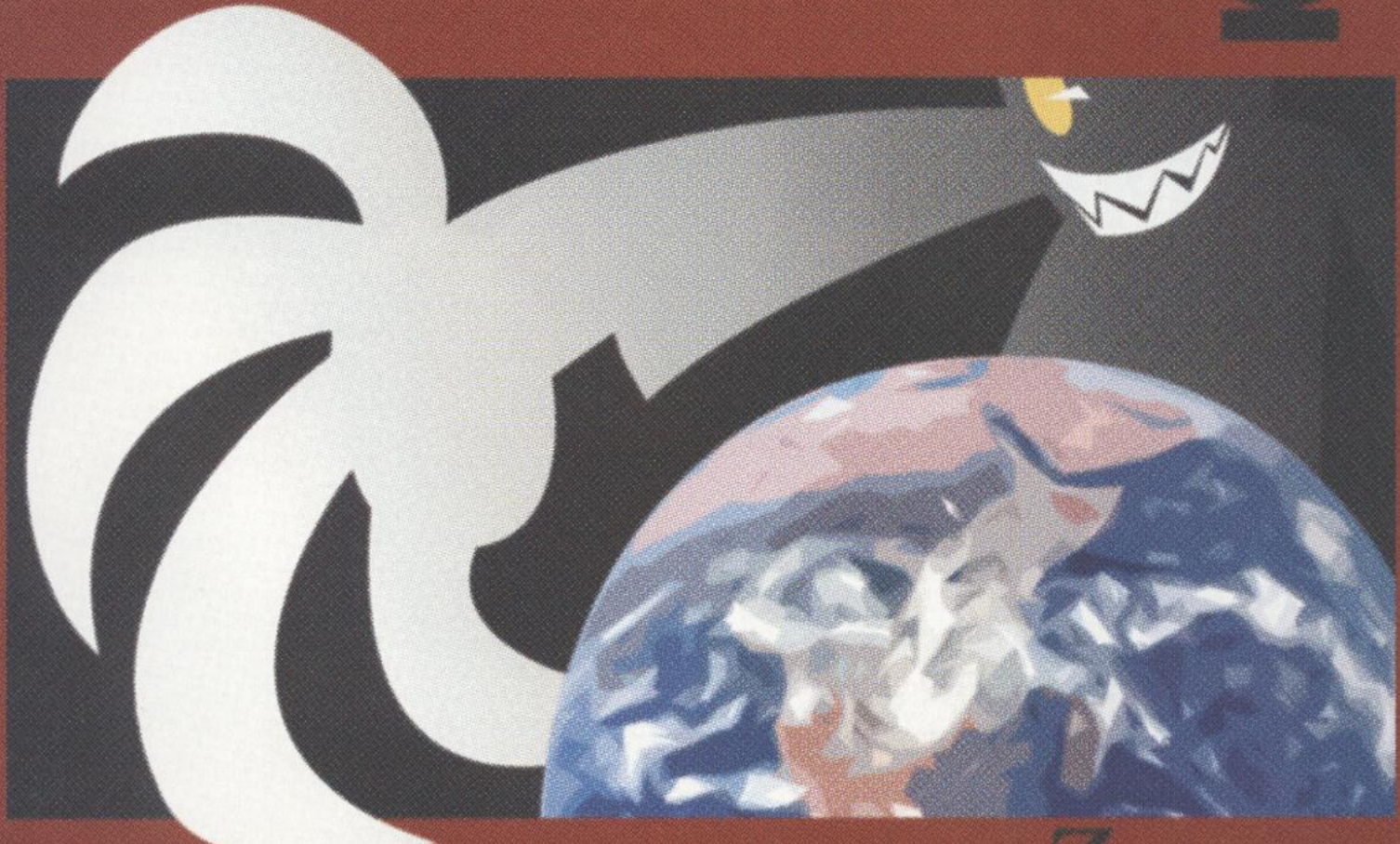
Он от дедушки ушел и от бабушки ушел. Убежал от паука, съел акулу сгоряча, был проворнее ракеты, напугал ГАИ карету. И приведениям от него тоже досталось. Затейливый клон Pac-Man`a, неугомонный голубоглазый блондин без ботинок. Виной всему безобразию служил его неуемный аппетит, ведь герой жизни своей не представлял без поедания маленьких точек, разных призов и, время от времени, своих противников.

Случалось ли вам съесть мерцающую красную точку и с криками "Ты не уйдешь" нестись вслед за черным паучком, а через пару секунд, повизгивая, убегать от него же (но уже противного болотного цвета), чтобы ваш сдобный персонаж не сдулся, его глазки не превратились в крестики, а над бездыханным тельцем не поднялся крестик с надписью RIP? Тут такое дело - или ешь ты, или съедят тебя. Выбирать не приходится. Пять миров, состоящих из трех одинаковых уровней, каждый раз новая или же, наоборот, проверенная долгими тренировками тактика и активная работа челюстей главного героя. Раз за разом, кусок за куском колобок прогрызал путь к вершине в почетной таблице результатов. Зачем? С какой целью? Просто так надо.

Через пару лет после выхода оригинального CD-Man его авторы, двое шведов, сделали аналогичную игру, где главный герой предстал перед зрителями в образе пушистого белого человечка. Но это не выбор чемпионов. Остерегайтесь подделок, бдительные читатели. Настоящий CD-Man - это желтый всепоглощающий колобок. В глазах голод, а во рту - противники. Не хотелось бы столкнуться с таким в узком коридоре.

КАК ДОБИТЬСЯ ВЛАСТИ НАД МИРОМ

Капитан Электро



Z-zone

КАПИТАН ЭЛЕКТРО

И ЕГО ЗЛОДЕЙСКОЕ РУКОВОДСТВО

"КАК ДОБИТЬСЯ ВЛАСТИ НАД МИРОМ"

Адаптированный перевод - *Ильи ПОЛЯКОВА*.
Оригинал гения чистого зла находится по адресу:
www.thetoque.com/archive/electro.htm

Прелюдия

Здравствуй, читатель. Меня зовут Фрэнк Хэршел, но ты, вероятно, знаешь меня под творческим псевдонимом Капитан Электро. Ваш покорный дважды удерживал в заложниках видных представителей ООН, и, если бы не всякая копошащаяся супергеройская мелюзга, я бы захватил мир не один и не два, а целых три раза!

Теперь у меня возникла замечательная возможность озвучить несколько весьма полезных подсказок и советов, которые помогут тебе встать на путь злого гения и захватить мир.

Мы коснемся всех необходимых черт и особенностей - от подборки классического гардероба и выработки необходимого в нашем деле акцента с легким налетом дефекта речи до тонкой стратегии шантажа, виртуозного управления роботами-убийцами и отправки на орбиту Земли спутника с лучами смерти.

Разумеется, ты не сможешь стать всемирно известным злодеем в мгновение ока. Например, Мингу Жалости-Не-Ведающему потребовались долгие годы, прежде чем он вселил должный ужас в кого-то помимо своих вечно дрожащих миньонов. Нам придется потрудиться на совесть и смириться с возможными неудачами.

Начнем с отношения к делу. Ты действительно полон Чернейшего Зла? Для успеха это жизненно необходимый фактор, полумер не допускающий. Запомни: все, что ты делаешь, все эти захваты и мировое господство - ВСЕ это ты делаешь для себя. А вовсе не для того, чтобы сделать этот шарик лучшим местом для обитания некоторых слоев населения. Месть - отличный мотиватор. Разбуди в памяти какую-нибудь несправедливость, от которой незаслуженно пострадал. Чем древнее обида, тем лучше. Запомни: Бэтмен получил эдакую сверхдозу мотивации, благо присутствовал при убийстве собственных родителей. Знаю, знаю, суперзлодеем он так и не стал. Но ведь мог бы, ой как мог...

Раздобыв должный мотив и выработав крайне нехорошее отношение ко всему живому, нужно показать окружающим какое же ты чудовище. Хочешь внушать людишкам ужас? Начни с создания диковинной (только внутренняя интеллигентность мешает мне употребить термин "невпупенной") прически и выработки истерического нервного тика. Выделившись таким образом из толпы, будь уверен - люди тебя запомнят. Они будут говорить: "Кто? А, тот парень с неровно подрезанными усами, который постоянно выкручивал собственные руки? О, да, редкостный был гад".

Без устали трудись над правильным звучанием маниакального хохота. Да, ныне это уже стало клише, да и важной чертой гения сие назвать сложно, тем не менее, навык весьма полезен. Чем шире арсенал поведенческих особенностей, тем легче будет в дальнейшем. Смех также намекнет людям, что чувство юмора имеет место быть, и оно помогает в беседах с союзниками (они немного расслабляются) и отлично способствует внушению страха врагам.

Не забывай впадать в истовую ярость берсеркера из-за пустяковых и бытовых вещей. Плохо выжатый сок? Пятно на сорочке? Немедленно выпускай изо рта шипучую пену и кусай окружающих. Непредсказуемость - твой лучший друг. Ключ к успеху - постоянно удивлять друзей и врагов. Помни - ты ПЛОХОЙ. Очень-очень ПЛОХОЙ.

О пользе концентрации

Сегодня мы поговорим о том, как отбросить прочь бесполезную мишуру человеческих чувств. Можешь ли ты без раздумий покинуть свою крепость (расположенную в жерле вулкана, разумеется), оставив трудолюбивых рабов и слуг на погибель, не сгорая при этом стыда или раскаяния?

Весь секрет - в сосредоточенности.

Важнее тебя нет никого и ничего. Весь мир вращается вокруг твоей эгоцентричной, самовлюбленной личности. Ты - писаная охрой торба. Носись с собой. Все так называемые друзья и союзники - лишь расходуемый материал. Зеленый горошек в зимнем салате. Никогда не позволяй себе увидеть в них нечто большее, личное и важное. Все это ведет к мягкотелости, к стороне розовосопливых нюней и этических шарад.

Раздави в себе всю эту ересь! Закопай чувства и симпатию в собственных кишках.

Тут может пригодиться живой пример. Когда мне нужен прилив вдохновения, я всегда вспоминаю историю Человека-Соленоида. В далеком 1967 он был в двух шага от своей заветной цели - захватить город Сан Метро с помощью верной Банды Шестеренок. Но он попал в засаду - на редкость бесчестную, позволю себе заметить, устроенную на старом складе у доков. Понимая, что дело швах, старина Соленоид принялся палить по собственным парням, создав таким образом нужную для своего бегства кучу-малу. Честь ни черта не значит, когда на кону твоя шкура.

Все "друзья" состоят на 90% из воды, и при переработке из них можно выделить полезные химикаты где-то на $1,67. Насчет тебя не знаю, но я прикинул, что моя карьера стоит много дороже.

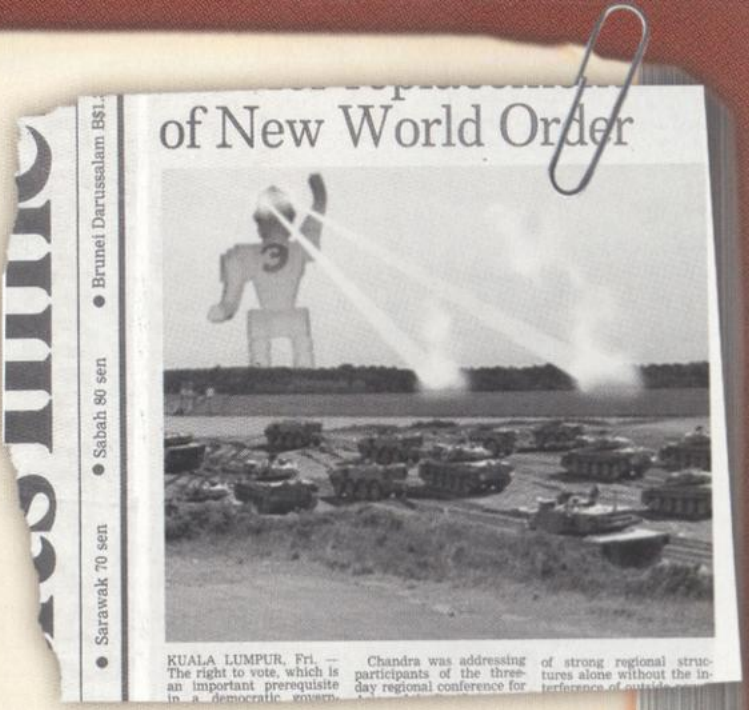
Обратив свое сердце в камень, сшибая со своей дороги союзников точно облупленные кегли, ты пройдешь еще пару шагов по дороге к Злу.

Оборудование

Когда ты готовишься держать у виска всего мира ствол, ожидая щедрого выкупа, важно содержать собственное зловещее снаряжение в должном состоянии. Правильно подобранные инструменты и прочая техническая свистопляска могут склонить чашу весов на сторону успеха, а не на сторону очередной неудачной попытки мирового господства.

После обретения злодейского костюма, вторым необходимым условием становится наука. Заиметь инженерное образование лишним не будет. Теоретики и математики обычно не способны совершить величественных злодейств. К тому же их теории пока не породили ни одного полезного и, что куда как более важно, действующего прибора. Исключением был разве что Цезий 637, который пережил краткий момент полужизни-полураспада в роли тайного руководителя грандиозного ядерного преступления в конце сороковых. Увы, но все эти его "полу-полу" долго не продлись...

Наличие впечатляющих машин из нержавейки с множеством рычажков и мигающих красных лампочек жизненно необходимо. Убедись, что всякая запертюйка помечена большими прописными буквами. Компьютер, управляющий твоими машинами и дьявольскими планами, должен стоять в заметном месте и обладать дружественным интерфейсом. Никому не нужно в критический момент судорожно вспоминать как, собственно, вбить в эту клятую железку необходимый код. Несколько нежных прикосновений к клавишам должны послужить достаточным поводом для активации или деактивации ракет Судного Дня. Лично мне нравится последняя OS для "Макинтоша". Она и выглядит ничего - живенько.



Нельзя забывать и о должном реноме и стиле. Удостоверься, что твой логотип и торговые марки (юридически заверенные, я надеюсь?) красуются на каждой детали оборудования. Так знаменитый Буревестник построил себе ядерную субмарину в форме одноименной птицы.

Пленяя Супергероев

Рано или поздно любому Злому Гению предстоит пленять супергероев, явившихся сорвать блестящие дьявольские планы. Что делать? Немедленно казнить или прежде чем убить, долго и настойчиво пытать посредством жутких механизмов, способных выбить слезу у Великого Инквизитора?

Во времена моей боевой славы я захватил множество слабовольных и обманутых глупцов и прочих "чудиков-в-капюшонах", в том числе знаменитых Капитана Честность и Красного Щита. Ах, если бы только не вмешался Летающее Легкое, этот чертов мешок от пылесоса!

В славные 20-е лучшим средством считалось привязать пойманных героев к железнодорожным путям. Времена изменились. Сейчас мало кто ездит поездом, да и завязывать приличные узлы разучились. И где теперь былое веселье? Единственным случайным свидетелем позорной гибели твоего достойного противника может стать лишь местный инженер, если, конечно, у него не будет обеденного перерыва. К тому же, слишком много раз пленник изыскивал пути собственного спасения, руша преступные замыслы.

Я всегда неровно дышал к хитроумным электронным устройствам с часовым механизмом или гигантским лучевым пушкам, мед-л-е-н-но режущим путь к цели через пол, стены и тому подобные препятствия, добирающимся до несчастных жертв лишь много минут спустя. В нашем деле правильное чувство времени - это все! Ты должен смаковать осознание того факта, что твои сверхвраги обливаются холодным потом, зная о полной невозможности бегства. Конец близок - и ты, Мегазлодей, одолел их.

Дабы прочувствовать момент, Злому Гению полезно будет провести несколько минут с жертвой наедине, пока она бессильно бьется в его когтях. Нет ничего более мучительного для белого-и-пушистого, нежели точное знание неизбежности происходящего.

Не бойся рассказать им все детали своего плана. Что теперь они могут поделать? В 1976 году, поймав, наконец, Капитана Честность в Жуткое Магнитное Кольцо, я довел его до истерики, когда в подробностях расписал устройство прибора для захвата в заложники всей Ассамблеи ООН. На объяснение ушли часы. Дивные мгновения!

Да, так как они все равно никуда не денутся, ты можешь поведать плененному спасителю-мира-наполставки о трудном детстве и древних обидах, подвигнувших бедняжку на кривую тропку преступности. Попрактикуйся отчаянно сжимать кулаки перед зеркалом для демонстрации внутренних терзаний. Это может породить в супергероях жалость и подстегнуть извечный геройский пафос, случись тебе в будущем оказаться в их руках. Заканчивай исповедь на мажорной ноте. Хороший раскатистый смех, желательно, многократно усиленный посредством матюгальников, охватывающий всю комнату дикими волнами эха, послужит замечательной отходной песнью для крестоносцев Справедливости.

Финальная гибель врага - всегда нечто особенное. Десерт. Не забывай смаковать происходящее, оттягивая момент, хохотать и издеваться над жертвой. Запиши, дабы не забыть.

Сообщить о себе всему миру

Наконец, ты готов бросить мир к своим ногам. Машины и оборудование установлены в надлежащих местах, Президент и делегаты от ООН - твои беспомощные пленники, и ты нейтрализовал этого назойливого Человека-Хомячка посредством гигантского Колеса. Как же сообщить немытым мировым массам, кто отныне Властелин?

Во времена моего гордого восседания на вершине у вашего покорного была возможность зачитать множество речей, объявляя о неизбежном судном дне и последующем уничтожении всех, кто осмелится перечить Господину. И если бы не этот чертов Манерный Мальчик и его подхалим-помощник Верный Щенуля мне бы это непременно удалось.

Даже когда ты сообщил всем и каждому важную новость, все равно потребуется провернуть какой-нибудь показушный трюк. Желательно, с последующей демонстрацией фокуса в вечерних новостях. Могу предложить несколько крупных дирижаблей с Гигантским Экраном, висящим между ними? Это не только привлечет репортеров, но и наглядно продемонстрирует твое техническое и научное превосходство, разрушая любую надежду на сопротивление. Да, а для того, чтобы акция окупилась, можно посоветовать рекламным компаниям приобрести время для показа на Гигантском Экране. Бегущая строка ("покупайте наши кеды!") вполне приемлема.

Пока идет вещание, не забудь кичиться свей подавляющей мощью. Покажи глав государств, обряженных в нелепые оранжевые костюмы, что лишь добавит пару мазков к общей картине унижения и позора. Включи в репортаж преступные достижения: наполнение Большого Каньона до краев чем-то пахучим или таяние Великих Льдов.

После всего этого придет время дать волю твоему запатентованному "злодейскому хохоту" или продемонстрировать истерически-нервный тик, который ты, я надеюсь, отшлифовал идеально. Яркие, запоминающиеся черты. Не забудь надеть костюм! Он выстиран и поглажен? Пуговицы сияют?

Не следует затягивать с вещанием слишком долго. Помни, люди в своей массе невнимательны и забывчивы. Пускай показ длится не дольше 15 минут. Пускай твои новоиспеченные рабы не теряют зря время. Они ведь теперь работают на тебя!

Верно составленная приветственная речь со смехом, тиком и поигрыванием мускулами помогут задать тон новому мировому порядку имени Тебя.

Захват одного из центральных телеканалов - хороший способ заявить о себе

Наемники

Большинство Злых Гениев (и совсем не зря) предпочитают работать в одиночку. Без партнеров, помощников и генералов злых легионов. В конце концов, места на вершине хватит только для одного, а Боливар двоих не вынесет. Тем не менее, иногда ты можешь прибегнуть к временной помощи в благородном деле покорения мира.

В молодости я время от времени прибегал к помощи или заставлял эту самую помощь самой прибегать ко мне. Эх, я бы давно правил миром, если бы не инцидент с тем Передатчиком Частиц... Ну, да ладно.

Каждой команде нужен капитан, и не забывай, что единственный кандидат на сию должность - ты. Вихри многих эго привлекательно воют, и сладкое вино партнерства может быстро обернуться уксусом, ломая планы и выставляя Гения на посмешище. Тебе это не нужно.

Крайне важно сразу указать помощникам на их место - место лакеев и рабов. Не делись с ними самой сутью своих злодейских планов, если только ты не собираешься в ближайшем будущем познакомить их с личной человекоядной геранью. Если дело обстоит именно так, то бога ради.

Убедись, что помощники осознают свое подчиненное положение, прибегай к помощи тонких психологических трюков. Например, не жалей пощечин, если они ляпнут глупость. Придумывай обидные клички, дразни при первой возможности и унижай, заставляя жрать объедки с пола. Мое любимое средство, даже по прошествии многих лет, - заставить их жить внутри маленькой клетушки.

Подчиненные должны обращаться к тебе не иначе как "сэр" или "господин", кланяться и лебезить при каждом слове. Если червяк станет забываться - ткни его электропалкой или специальным образом переделанным скипетром. Только не переусердствуй и не сделай из него лоботомированного кретина. Всякий грандиозный замысел непременно рухнет, если в помощниках бегает придурок-ассистент. Как сейчас помню, что случилось с помощником Доктора Желатина. Он пролил радиоактивную плазму на кнопку детонации, прежде чем злодейский план успел развернуться во всей красе.

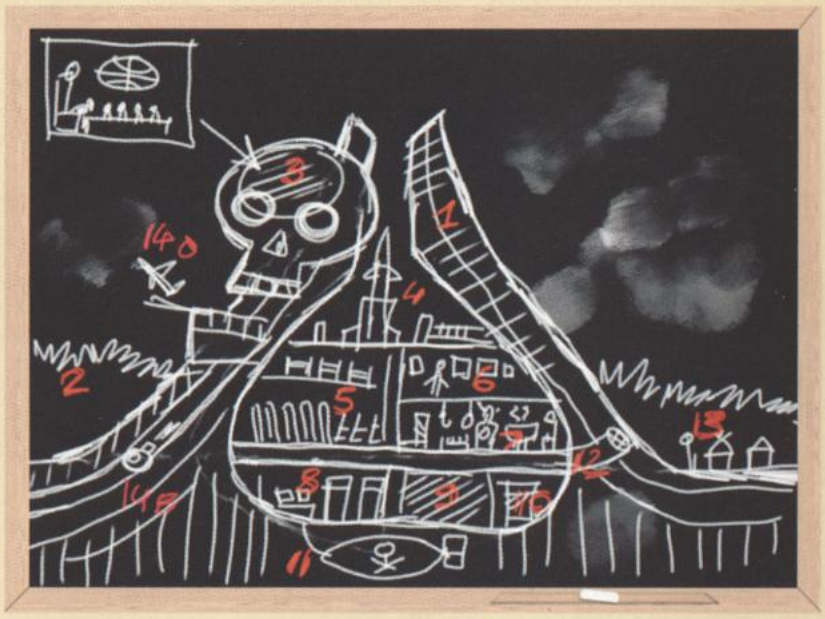
Месторасположение

Когда ты будешь замышлять дьявольские планы, тебе понадобится достойная база - место, откуда можно отвешивать железные щелбаны беззащитному мировому сообществу, заставляя планету пасть на колени. Но где же лучше всего возвести замечательную инсталляцию? Ведь нужно, чтобы она располагалась достаточно близко от театра военных действий, но при этом была недоступна взору этих раздражающих защитников Правды и Справедливости. Предпочтения у всех свои, но могу предложить

Устройство стандартной Секретной Базы в жерле потухшего вулкана.

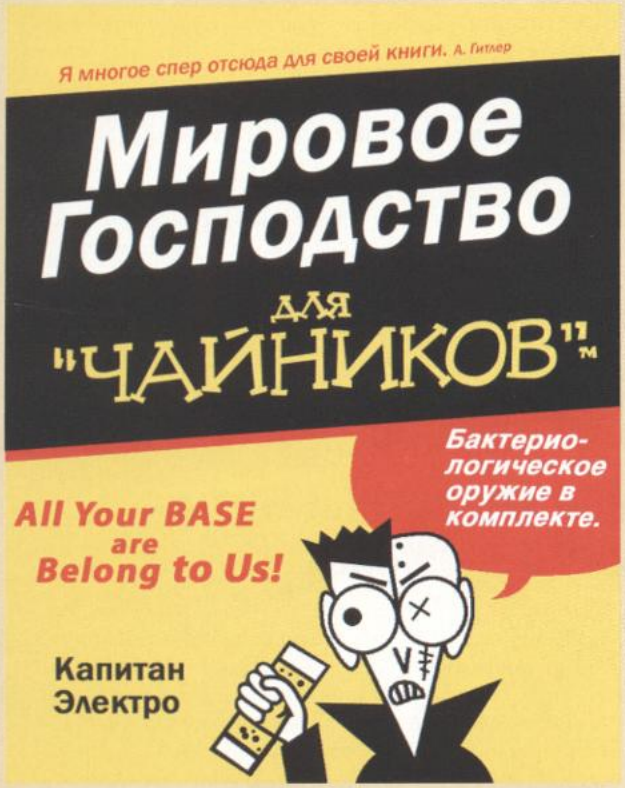
1. Вулкан. Желательно потухший.
2. Непроходимые джунгли вокруг вулкана.
3. Штаб-квартира. Лучше делать ее в виде черепа или портрета хозяина базы. Это несколько демаскирует, но стильный вид окупает все. Внутри располагается конференц-зал с внушительным креслом хозяина, картой мира и местами для приглашенных (к каждому креслу лучше, на всякий случай, присоединить систему уничтожения сидящего, можно использовать несколько вариантов умерщвления).
4. Ракетная шахта.
5. Жилые помещения для подручных и склады оружия.
6. Галерея похищенных произведений искусства (вещи крупнее египетской пирамиды или Эйфелевой башни рекомендуется располагать в парке рядом с базой).
7. Пыточная.
8. Лаборатории.
9. Хозяйственные помещения.
10. Будуар, где устанавливается широкая кровать с балдахином и бар с охлажденным шампанским на случай пленения симпатичных шпионок.
11. Система самоуничтожения базы.
12. Вентиляция. В жерлах вулканов довольно душно, поэтому вентиляционные трубы должны вести во все помещения и быть максимально возможного диаметра (желательно в рост человека).
13. Деревня депортированных на остров дикарей-вулканопоклонников (желательно людоедов).
14. Планы побега.

a) На реактивном самолете.
b) В специальной капсуле.

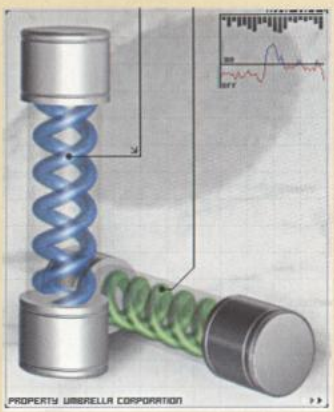


Вам понравилась эта книга?

Тогда ищите в продаже книги этого же автора!



К каждой книге БЕСПЛАТНО!



Ампулы с t-вирусом (не для продажи, распространяются только как приложение к книге).

расположить периферию твоего Незримого Города, скажем, в покинутом складском районе, у доков или, возможно, в древних рабочих кварталах?

Первое правило - не переезжать, если в этом нет необходимости. Оборудование, оружие и расходуемый материал (миньоны и тому подобный мусор) имеют дурную привычку накапливаться в избытке. Но переезжать просто потому, что хочется переезжать, - мероприятие нервное и дорогое.

Человек-Эмульсия (дабы полностью соответствовать своему имени) серьезно потратился на огромное, источающее тонны слизи, оборудование, занимавшее добрую квадратную милю склада, расположенного неподалеку от доков Метрополя. По причинам для понимания не доступным, разве что там у него был заключен более выгодный арендный договор, Эмульсия решил переместить базу на брошенный завод в самой захудалой части города. К несчастью для него, Оптический Нерв заметил, как перевозится громоздкий Нейро-Позитронный Шламовый Компрессор, и организовал засаду. Битва шла несколько часов, но в конечном итоге Эмульсия, перегруженный своей машинерией и не желающий бросить на произвол судьбы годы кропотливой работы, пал смертью храбрых. Весь мир Зла скорбел в тот несчастливый день...

Нападающие, без сомнения, отменно вооружены и заранее готовы к возможным проблемам. Так что озаботься о капканах, лжедверях, стенах-давилках и гранатах размером с анисовое зернышко. Чем сложнее, тем лучше. В конечном итоге, нужно быть готовым к самому худшему, так что необходимо иметь под рукой парочку миньонов, чьей единственной задачей будет отвлекать супергероев, пока ты незаметно сделаешь ноги.

Хорошая база служит превосходной обителью для тебя и твоих слуг, имеет под своим крылом исследовательскую лабораторию и надежно защищена от Честных и Замечательных. Думай и выбирай с умом.

Мстительные Речи

Неизбежность. Увы. Рано или поздно Злого Гения остановит один (или несколько) из многочисленных поборников Светлой стороны. Чудно проработанные планы развеются прахом, империя расколется на тысячу сверкающих и режущих осколков. Когда это произойдет, гению понадобится достойная речь, способная убедить пленителей, что вскоре он сбежит и вернется лишь за главным и единственным призом - мировым господством!

Я собираюсь рассказать, как быть лучшим злодеем и заставлять нации трепетать у твоих ног, неважно сидишь ли ты на вершине или временно рухнул оземь.

Разумеется, тебе нужно подготовить план на все случаи жизни, и бегство из тюрем и психбольниц должно быть включено в общий список. Но работа на публику - основа основ! Обрати неудачную попытку захватить власть себе на пользу, сделай падение преимуществом - выступи с речью для широкой общественности. Умело написанная мстительная речь станет прелюдией к тому моменту, когда ты будешь сеять хаос и опустошение по всему "цивилизованному" миру.

Ключ к мстительной речи - в сосредоточении мыслей о блистательном будущем и потрясающих достижениях, а вовсе не о прошлых провалах. Я прошел через это.

Разумеется, ты по-прежнему хочешь вернуть все былые заслуги и достижения. Важно также пояснить Хорошим и Замечательным, что они имеют дело со злым профессионалом, а не с лысым пухлым шизиком, и что в твоем пленении виновата лишь слепая удача. Удача, которая скоро им изменит.

Следует избегать речевых затертостей. Все эти "вы еще не видели меня в гневе" и тому подобное. Говоря по чести, это и так заезженно до неприличия. Придумай что-нибудь новое. Только не нечто графоманское и грамматически неподъемное. Вдруг английский вовсе не родной язык твоих тюремщиков? Мне пришлось повторять свою речь трижды, когда ваш покорный был пойман гаитянскими "хомбрэ"! Убедись, что они поняли все до последней запятой: пусть требования будут ясны и просты. Например: "Моя главный! Ваша - падать ниц и кричать "хайль!"

Неплохо будет несколько раз прорепетировать речь перед зеркалом. Убедись, что ты запомнил текст, а твой голос звучит злобно и предрекающе. Практикуй злобный смех и угрожающе потирай руки. Меньше всего ты хочешь показать на публике свой страх. Запомни и запиши.

Определяющие моменты

Если бы тебе пришлось выбрать один момент, который изменил твою жизнь, один момент, определивший все твое естество, ту константу, заставившую тебя понять, что твоя заветная мечта заключается в мире, лежащем у ног, то что за момент это будет?

Всякий злой гений сталкивался с такой ситуацией. Неважно когда - падали ли мы в чан с кислотой, или катастрофа обращала нас на всю оставшуюся жизнь в гротескных уродцев, или разум не выдержал ужасающих сцен насилия. Неважно. Психологические шрамы обратили нас в озлобленных, полных горечи мужчин и женщин, и теперь мы хотим полностью отплатить за бесчувственность этого мира! Пусть его обитатели познают истинное горе! Время расплаты пришло!

"Определяющие моменты" в нашей жизни есть источник нашей силы и вдохновения, они же являются нашей опасной слабостью. Просто спроси Атомную Губку, Эклезеологического Мстителя или Барона Плюмбума.

Впасть в состоянии бесконечной жалости к самому себе особенно легко в критические мгновения: во время действия дьявольски коварного плана, или когда противно визжащая циркулярная пила приближается к связанной подружке какого-нибудь третьесортного супергероя, или, возможно, когда давно ушедший (и вернувшийся в предельно не подходящее для этого время) отпрыск говорит, что по-прежнему любит нас. Чертовы молокососы вообще страшнее всех! Только ты собрался похохотать над взятыми в плен представителями Штаба Единой Земли, как какой-то слезливый сопляк, коего мы не видели лет двадцать, начинает канючить что-то о любви и о том, что "... в папином сердце осталось место для добра и света". Оболтус.

Хотя окружающие добрячки будут уговаривать тебя "не держать все в себе" и порыдать вдосталь, помни, даже если со стороны все выглядит так, будто им есть до этого дело, на самом деле это не так. Это они (или не они, но тогда люди на них похожие) смеялись над тобой, когда научный эксперимент превра-

Вам понравилась эта книга?

Тогда ищите в продаже книги этого же автора!

СКОРО В ПРОДАЖЕ!!!

Переиздание бестселлера 77 года!

Вам понравилась эта книга?

Тогда ищите в продаже книги этого же автора!

ПРИХВОСТЕНЬ

Полный цикл
- От вербовки
- До гибели при уничтожении базы

К. Электро

Вы устаете на работе?
Ваши силы на исходе?
Ваша подружка сбежала с супергероем?
Заведи подручного!

Как таскать каштаны из огня чужими щупальцами.

Популярно о нейрозомбировании!

тил твое тело в извивающийся от чудовищной боли пульсирующий комок. И если ты расплачешься, они опять начнут смеяться и боль усилится стократно! Никому не верь. Не теряй бдительности и сосредоточься на предстоящей работе. Помни, что именно определяющие моменты позволили тебе стать тем, кем ты есть сейчас, - могущественным и уважаемым злым гением.

Выработка демонического хохота

Как насчет демонического хохота? Для предполагаемых Рулевых Мирового Зла шлифовка глубокого горлового смеха - необходимая деталь общего амплуа низости и жестокости. Твой зловещий смех говорит всему человечеству, пресмыкающемуся у твоих ног, кто здесь хозяин, а все попытки Правды и Справедливости спасти положение - нуль и больше ничего.

Хоть в нынешние времена смех не так уж и важен, обладать таковым все же не помешает. На всякий случай. В подобном хохоте вибрируют волны безумия, крошащие в пыль столбы уверенности мировых лидеров и суперолухов. Я, между прочим, почетный лауреат многих наград, полученных за сочное звучание хохота, хохота, встряхнувшего Штаб Единого Мира. Сказать по чести, так бы он его и тряс, если бы не те тупоголовые близнецы и их жалкая мелкотравчатая макака...

Стоит рассмотреть несколько основных качеств стандартного злого смеха. Важны звучание и тембр. Резонируй звук, используй всю мощь грудной клетки, а не только верхнюю часть своих легких. Помни, ты хочешь добиться глубокого здорового смеха, время от времени перемежаемого взрывами идиотического ржания.

Развивай легкие. Попрактикуйся - глубоко и часто дыши. Надувай резиновые шарики. Когда сможешь порвать силой легких грелку - считай дело в кепке. Не вредно также часами орать на миньонов, благо подобные занятия укрепляют вокальные способности. Когда дело дойдет до нужного момента, будь уверен, тебе придется смеяться едва ли не целую вечность. Темно-Красный Сверкатель гоготал полтора часа кряду, когда направил Ультра Сигма Луч на мэрию города Джокосити. И смеялся бы еще столько же, если бы этот хорошист Мальчик-Куропатка не подкрался к нему сзади с ружьем для охоты на тетеревов...

Иные мегазлодеи экспериментировали со шмыганьем. Для приемлемого эффекта тебе понадобятся: сутулость, хроническое косоглазие и дрожащие руки. К сожалению, при наличии всего перечисленного тебя могут перестать принимать всерьез. Меньше всего тебе нужно, чтобы над тобой смеялись государственные деятели, супергерои, не говоря уже о собственных миньонах. Ненавижу.

За последние 10-15 лет некоторые злодеи отказались от демонического смеха, утверждая, что он устарел. Вдобавок эти новоявленные супер-плохие-ребята не носят разноцветных костюмов, и из-за этого их сложно отличить от их же рабов и слуг!

Хотя их организационные способности впечатляют, вряд ли они способны вонзить клинок ужаса в сердца народных масс с помощью своих хихиканий и смешков. Создай свой личный дьявольский смех, чудовищным цунами отскакивающий от стен, и мир падет пред тобой на колени!

Умей выбрать свою Немезиду

Быть Суперзлодеем - значит обладать всевластным контролем. Ты должен быть в курсе всех, кажущихся на первый взгляд незначительными деталей, ибо быть Злым Гением значит осознавать всю восхитительную мерзость собственного плана - взять за горло Землю!

Аккуратно выбирай не только друзей - выбирай и врагов, свою Немезиду. Держи друзей поблизости, ну, а врагов еще ближе.

Минутку, я вижу огонек непонимания в твоих узких зрачках. Ты думаешь: "А разве я сам - не Немезида?". Разве не я предвестник рока, не гильотина для добрых-и-чудесных, гибель всех этих благодетелей рода людского? Кто же еще может быть Немезидой, если не я?

Уверяю тебя, нет никого злобнее, безжалостнее и мерзопакостнее тебя. Тем не менее, "немезистость" - дорога с двухсторонним движением, и, пока ты будешь бичом какого-нибудь супергероя, он/она будут твоей... эдакой мухой, постоянно падающей в дорогой наваристый суп.

Так что выбирай сию муху с огромной осторожностью! Он (или она) будут центром накаливания твоей злорадно-шизофренической воли, пока, наконец, ты не раздавишь его (или ее) в ловушке невозможной конструкции, если конечно, черт их дери, они не поменяют полярность западни!

Самым важным моментом выбора Немезиды является тщательная проверка личных качеств. Убедись, что он (она) слабее тебя. Карьере злого гения придет скоропостижный конец, если он начнет биться с воином-в-плаще (да еще оснащенным по последнему слову техники), который сильнее его самого. Скажу сразу, непродуманный план - дрянной план.

Если ты не выберешь себе Немезиду, она выберет тебя сама, и, может статься, от тебя отвернется фортуна. Сопоставляй и анализируй, тщательно планируй, ибо нет цели более труднодоступной, нежели власть над миром.

Вступай в Лигу Зла

Иногда, вне зависимости от громкости твоего смеха, никак не получается избавиться от назойливых добротворцев в лайкровых подштанниках. Иногда кажется, будто весь мир замышляет против тебя что-то недоброе. В такие дни, дни уязвимости и неуверенности, не стоит забывать о Консорциуме Сил Зла. Они могут помочь тебе держать удар или, на крайний случай, дружески обнять.

Пока я реял над миром на крыльях террора (между прочим, был дважды награжден почетной грамотой "Хей, братва, скорее всего этот парень захватит мир!") и у меня были моменты отчаяния и страха. К счастью, я всегда мог рассчитывать на помощь коллег.

Как создать подобную "группу поддержки"? Проблема весьма значительна. Внимательный читатель наверняка запомнил, я не устаю напоминать, что ты - важнее всех, ты - номер один, весь мир вертится вокруг тебя, твоих нужд, твоих истерик и нервных тиков.

Как же объединить в одну команду трех, четырех или даже шестерых запущенных эгоистов?

Вероятность борьбы за власть невероятно высока, так же как и вероятность возникновения союза злых гениев, сплоченных единой целью. Ключевое слово здесь - защита личных прав и свобод злодеев и, в случае необходимости, ответный удар по нарушителям.

Начни с поиска нехороших ребят, чьи цели отличаются от твоих. Пусть ты хочешь захватить мир, другие костюмированные злобняшки вполне могут желать мести каким-то определенным личностям (например, шахматистам) или государственным учреждениями, которые совершили над нашими страдальцами какую-то подлость.

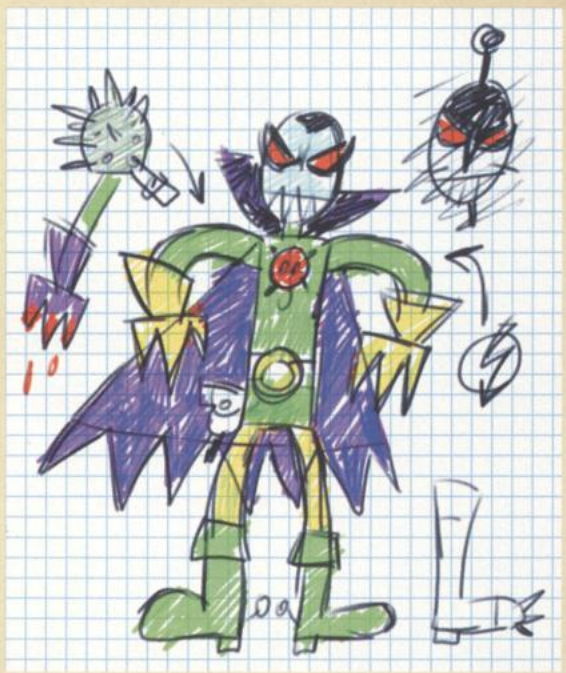
Хороший способ - призвать в друзья тех, чьи силы и способности разнятся с твоими.

Когда Плутониевая Куропатка объединилась с Гидро-Водно-Гидрой, результат получился взрывоопасным. Никто и ничто не могло противостоять ядерной способности Куропатки, объединенной с мистической водной силой Гидры. И если бы не Серно-Кислотный Сэм, парочка бы ныне правила всей центральной Азией.

И, наконец, последнее предупреждение. Хотя создание Злого Консорциума способствует достижению заветных целей и обеспечивает гения должной моральной поддержкой в моменты кризиса, не забывай, что основная цель всей деятельности - дрожащий под твоей пятой мир. В конечном счете, придется безжалостно раздавить соратников, уничтожить их и предать забвению. Начинай планировать эту акцию загодя, подмечай слабости, закладывай бомбы в личные транспортные средства, минируй их тайные выходы и входы. И тогда все планы соратников сокрушить тебя (а они, без сомнения, имеются в наличии) окончатся ничем.

Уже много лет я наслаждаюсь заслуженным отдыхом. И рад поделиться находками и опытом с юной порослью, чья благородная цель - завоевать мир. Команда - удобный инструмент, подходящая деталь, лишь помни, вокруг кого вращается все мироздание и ради кого, собственно, все это затеялось. Ради тебя, Повелитель Мира.

Лучше всего, чтобы моральная травма была нанесена еще в детстве. Чтобы более точно определить время, когда это случилось, поройтесь в своих школьных тетрадях и заметьте, когда у вас стали появляться такие рисунки. Кстати, насчет рисунка - неплохое начало!



Капитан Электро — бывший Злой Гений, некогда слывший первым номером среди злодеев-тяжеловесов.
Ныне удалившись от дел, Капитан Электро посвятил всего себя пестованию молодежи, решившей стать на славный путь Зла.

В данной области его опыт бесценен и несравним с прочими темными личностями, обитавшими на нашей планете, которую седой ветеран любит всем сердцем. Его методы доказывали свою эффективность бесчисленное множество раз, а советы полны истинного мрака, как, впрочем, и сам разум и душа Капитана Электро.

С его помощью, а так же если ты будешь скрупулезно следовать этому руководству, дорогой читатель, мир непременно падет к твоим ногам!

О * * * * * *ть, как здорово!*
Доктор Зло

Капитан Электро — человек, завоевавший мое сердце. Тем паче, он должен быть уничтожен!
Брейн, генетически модифицированная белая мышь

Я и не думал, что добиться мирового господства можно такими простыми способами!
Джордж Буш-младший

Сх ООО"Навигатор Паблишинг"
Как добиться Власти над миром
9 785170 273553
код 2036705
ном 124406
ЦЕНА 6.66
тбк 151

13 СТУПЕНЕЙ СТРАХА, ИЛИ КАК ПОСЕДЕТЬ БЕЗ ПОСТОРОННЕЙ ПОМОЩИ

Александр ВАСНЕВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Страх - это одна из самых сильных эмоций человека. Страх заставляет переживать не самые приятные ощущения, он обволакивает липкой паутиной своего могущества. И обращаться с ним нужно осторожно. Для неподготовленного человека даже небольшая передозировка в виде просмотра на сон грядущий "Рассвета мертвецов" или полуторачасовой сеанс игры в The Suffering может вылиться в целый сериал полновесных ночных кошмаров, боязни всего и вся. Чтобы избежать сей печальной участи, мы рекомендуем знакомиться со страхом постепенно. С этой целью и сделали подборку из 13 игр, где нашли свое отражение практически все разновидности человеческих фобий. Наши сегодняшние номинанты сделают из вас супергероя, бесстрашию и невозмутимости которого будет завидовать сам Гордон Фримен.

13 Ночное озеро из Vietcong

Природа страха:
Боязнь за собственную виртуальную жизнь в тихую вьетнамскую ночь

Эту игру мы выбрали в качестве затравки, tutorial, так сказать. Ты убиваешь, тебя убивают - что ж тут такого страшного, это ведь всего лишь суровые геймерские будни. Но был во Vietcong'е один эпизод, на котором стоит остановиться подробнее: когда наш герой вылез из подземных туннелей в центре небольшого аванпоста противника, и, перестреляв его обитателей, двинулся к точке эвакуации. Если вы, проходя игру по первому разу, выбрали третий или четвертый уровень сложности, то в этот момент у вас должны были закончиться сейвы, а здоровья осталось лишь столько, что любое следующее ранение стало бы фатальным. И тут сержант оказывался на берегу небольшого озерка... Ночь, тишина и спокойная водная гладь, как последнее препятствие на пути домой (тогда мы думали именно так) - все это заставляло судорожно высматривать в прибрежных зарослях притаившихся врагов. И ведь так не хотелось начинать переправу, точно так же как и проходить весь уровень заново...

Вот после этого фейерверка сейвы-то и закончились

Я тебя вижу, и это хорошо. А вот видит ли меня кто-нибудь?

12 Боссы из Painkiller

Природа страха:
Большие монстры

Встреча с порождением зла, особенно если в последнем несколько десятков метров роста - это довольно-таки неслабое испытание для любой нервной системы. При этом неважно, что такой-то ствол сносит у гадины столько хитов, а вот этот в два раза больше... Сам факт необходимости бросить вызов этакой Годзилле рождает в подсознании мысль: "А все ли у меня дома?" или "Почему я опять в это вляпался?". Но сюжет неумолим и вступить в бой все-таки придется, а там уже в азарте схватки, особенно когда найден способ борьбы с психоделическим выкидышем девелоперской фантазии, и размеры как-то становятся не столь впечатляющими да и страх куда-то пропадает.

В глазах его неземная печаль. Ты - здоровая глыба, но мне тебя жаль

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Непосредственно с 12-м пунктом нашей программы связана еще одна фобия, которую мы не включили в общий список. Это боязнь того, что наш оппонент в силу ли продвинутого AI (что вряд ли), или перепрокачанных статсов (а вот это очень даже возможно) окажется сильнее нас самих. И это не входит в наши планы, ведь все-таки мы играем для того, чтобы побеждать. И признайтесь честно: когда вы в первый раз встречались с первым Дьябло, когда вы только слышали о том, какой он крутой и рогатый, но ни разу сами не видели его, разве вы не опасались того, что он вашего перса, мягко выражаясь, порвет, что все ваши самые навороченные шмотки покажутся властелину тьмы барахлом с оптового рынка?

Но поскольку на счету каждого из нас минимум пара десятков тысяч поверженных врагов и сотни монстров, по сравнению с которыми Дьябло - не более как мальчик для битья, мы не будем делать никаких обобщающих заключений. Но ведь это ничего не меняет, правда?

11 Больничные подвалы в Jack the Ripper

Природа страха:
Резкая смена динамики игрового процесса

Вам вырезку или грудинку

Заподозрив врача одной из нью-йоркских клиник в совершении серийных убийств, молодой журналист Джеймс Палмер решил наведаться ночью в больницу, дабы попытаться найти какие-либо улики для своего расследования. Плохая идея! Попытка заглянуть в одну особо подозрительную комнату, думается, заставила многих подпрыгнуть на стуле. Зловещий незнакомец, погоня по городским трущобам, перевести дух главный герой сможет только на мясной бойне. Хотя, перевести дух - это как сказать. Внезапно очутившись среди освежеванных туш под аккомпанемент воистину соответствующего ситуации музыкального сопровождения, единственное, что приходит на ум, это схватить подвернувшийся под руку тесак и, прижавшись к стене, убедиться, что мы не числимся в сегодняшних планах Джека-Потрошителя.

А еще Джек-Потрошитель любил присылать подарки к Новому году

10 Тайны Halo

Природа страха:
Неизвестный враг

То, что злобные элиены не будут нашими единственными противниками в этой потрясающей игре, стало понятно где-то за уровень до той знаковой встречи в недрах подземного комплекса. Обрывки видеозаписей, испуганные инопланетные "чебурашки", кем-то оброненный шотган - эти и прочие доказательства присутствия чего-то доселе невиданного интриговали и немного нервировали одновременно. И хотя третья сторона в человеко-элиеновском противостоянии не стала чем-то сверхординарным и чрезмерно пугающим, но первая встреча с этими попрыгунчиками все равно привнесла в игру некую долю атмосферы ужастика. Благо шотган-то тут как раз оказался очень даже кстати.

И тут они как попрут! Вначале мелкие...

А потом и покрупнее

9 Дом с привидениями из Vampire: The Masquerade Bloodlines

Природа страха:
Ужас перед сверхъестественным и параненормальным

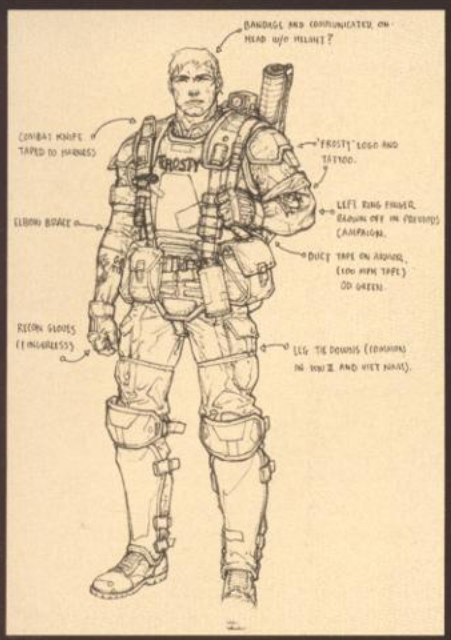
Заброшенный дом (в данном случае отель), населенный призраками, фантомами, полтергейстами и кровавыми тайными - классическая декорация для любого фильма ужасов. И не говорите, что, оказавшись первый раз в этом мрачном месте, вы не вздрагивали, когда перед вами возникали чьи-то силуэты, не пытались судорожно врезать по ним бейсбольной битой или резко не разворачивались, заслышав подозрительное шуршание за спиной... Единственное, что портило весь кайф, так это осознание того, что ты сам - та еще нечисть, да и к тому же с самовосстанавливающимся хелсбаром.

Такая страхолюдина сама кого хочешь испугает

8 Игра за морпеха в Alien vs. Predator 2

Природа страха: Ожидание нападения хуже самого нападения

С одной стороны, в этой игре все просто: врагов мы видели неоднократно, с тактикой их боя знакомы на "отлично". Но с другой, когда идешь по разрушенным коридорам, когда по всюду видны следы сражения, и за каждым углом мерещится монстр... И если бы наши ожидания всегда оправдывались - это было еще полбеды, но ведь частенько создавалось впечатление, что мы - единственной живой организм на пару километров вокруг. А тут еще ритмические писки этого чертова датчика движения, реагирующего даже на закрывающиеся двери... Ну, нападите на меня хоть кто-нибудь, ну, пожалуйста!



"Ну не наглец ли!" - подумал Хищник

7 Первые уровни из The Suffering

Природа страха: Очутившись в центре ада, трудно оставаться спокойным

Если не везет, то не везет по-крупному. Хотя, казалось бы, что может быть хуже камеры-одиночки и обвинения в семейном геноциде? Только ад. И последний не замедлил появиться в недрах тюремного комплекса во всей своей пугающей красе. Душераздирающие вопли самых опасных и безжалостных преступников штата, за секунды превратившихся в кровавый фарш, следы очередной бойни везде и повсюду, страшные монстры, появляющиеся практически ниоткуда... Вам мало? Тогда присмотритесь к мониторам камер слежения... И не говорите потом, что мы вас не предупреждали. Единственное, что испортило этот классический хоррор-коктейль, - мощное оружие на поздних уровнях игры, превратившее ужастик с элементами боевика в боевик с элементами ужастика...

Эк тебя разворотило!

6 Парижские ужасы Post Mortem

Природа страха: Неотвратимость зла

Уверены, еще задолго до конца игры вы пожалеете, что частный детектив Гас Макферсон не был обычным иностранцем в Париже. Он не ходил на экскурсии в Лувр, не любовался красотами Собора Парижской Богоматери, не посещал Евродиснейленд (и неважно, что последний тогда еще не построили). Дело в том, что нашего героя интересовали таинственные незнакомки с фальшивой биографией и еще убийства - нераскрытые, загадочные и жутко кровавые. Хобби, как видите, весьма необычное и в то же время опасное. Каждая ночь добавляла еще пару жертв в список таинственного маньяка, по следу которого шел детектив. И, как правило, все погибшие (вернее, лишившиеся головы) были людьми из окружения Гаса. Кто следующий? Неужели я? Эти вопросы задавал себе каждый, кто хоть раз побывал в местной психиатрической лечебнице или таинственном особняке... И все-таки, кто же следующий?

Источник кошмаров крупным планом

И запомните! Никогда, никогда не разговаривайте с незнакомыми брюнетками

5 Маленький тихий городок Silent Hill 2 (3-4)

Природа страха: Судя по звуку, там кем-то ужинают

Ну, вот, не догадались сразу отключить колонки, а теперь уже поздно, вы уже слышите эти жизнерадостные "скрип-скрип", "клеп-клеп" и еще царапают чем-то острым и металлическим по кому-то визжащему и живому. Но хуже всего, когда начинает играть медленная музыка или, того страшнее, наступает полная тишина. Тут и пирамидоголовому ясно - жди беды: или мертвая жена окажется стриптизершей, или сны начнут

сбываться, или (самое ужасное) у вас пиратская версия и все звуки отрезали, чтобы впихнуть игру на два диска.

Правильно сказал продюсер и композитор серии Акира Ямаока (имя, которого мы употребляем так

Эй, вы! А ну перестаньте молчать, всему дому спать мешаете!

часто, что скоро придется купить ему новое): "Тишина - тоже звук". Мы бы добавили: "...самый страшный".

4 Заброшенная психушка из Thief: Deadly Shadows

Природа страха: Квинтэссенция ужасов в рамках одного дома

Shalebridge Cradle. Заброшенное здание, где раньше под одной крышей соседствовали приют для беспризорных детей и психиатрическая лечебница. Место, где вы встретитесь со всеми видами страхов. Хотя поначалу могло показаться, что легкий полусумрак и голоса умерших обитателей этого места - максимум, что могла родить фантазия разработчиков. И вот, воспрянув духом от таких мыслей, игрок, расслабившись и насвистывая себе под нос какой-нибудь веселый мотивчик, начинал подниматься на чердак. Что случилось дальше - те, кто играл, знают, а те, кто не удосужился взглянуть на Deadly Shadows, пусть мучаются неизвестностью. Но одно можно сказать точно: от былой самоуспокоенности не осталась и следа. А ведь впереди было еще столько всего. Посещение второй половины дома (той, где была психушка), знакомство с постояльцами (вернее с тем, что от них осталось), визит в местный морг, путешествие в прошлое... И все это под соусом пугающих комментариев призрака одной из сирот. Уверены, что до этого вы никогда не выбрасывались из окна с таким удовольствием!

Тень есть, а девочки нет! Непорядок

3 Печатные машинки Resident Evil

Природа страха: Я не могу снова пройти через это!

Тот, кто ругает Resident Evil за возможность сохраняться только рядом с печатными машинками, не понимают, что на этом построена серьезная часть геймплея. Большинство современных игр настолько стремятся угодить игроку, что рискуют оказаться ему неинтересными, как только пропадет чувство новизны от дизайна уровней и монстров.

Предположим, вам навстречу идет Гигантская Саблезубая Учительница Химии. Как поступит игрок в стандартном шутере с видом от третьего лица? Потратил много здоровья - сделал load, снова попробовал. Получилось пройти, не затратив много здоровья - хорошо, не получилось - ничего страшного. Клавиши F5-F8 нажимают чаще, чем W, A, S и D. Вон и на наших клавиатурах эти кнопки совсем засалились. Не таков старина Resident. Никаких Quick Save и Quick Load. Ты вынужден постоянно играть хорошо, то есть быть сосредоточенным на игре. А сосредоточиться на куске прогнившей плоти, который пытается позавтракать твоими глазными яблоками, - это третье место нашего кошмарного хит-парада.

Вы не продадите печатную машинку? По хорошему же прошу

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Советы игрокам

Мы уверены, что на вершине нашей подборки оказались действительно страшные игры. Но, вполне возможно, что нервная система некоторых наших читателей уже отказывается реагировать на зомбиков в темноте. Для таких продвинутых мы разработали следующую систему более глубокого погружения в игру. Итак, что надо делать по пунктам:

1. Начните играть в полночь (сон придется перенести на дневное время).

2. Погасите свет во всей квартире, отключите радио, телевизор, уложите спать родственников.

2.1. Для большего эффекта рекомендуется купить в ближайшем зоомагазине или зоопарке с десяток ужей, пяток ежей и пару собак. Разместите весь этот зверинец по комнатам так, чтобы твари не конфликтовали между собой.

2.2. Попросите кого-нибудь из тех несчастных, что живут с вами в одной квартире, проведать вас часиков в пять утра.

3. Устройтесь поудобнее перед экраном монитора. Наденьте наушники и настройте громкость, чтобы вы не могли слышать посторонние звуки из мира реального.

4. Запустите Doom 3.

5. Играйте шесть часов подряд, а потом попробуйте, не включая свет, прогуляться по квартире.

Редакция не несет ответственности за побочные эффекты, которые может оказать этот эксперимент на здоровье вас и ваших близких.

2 Первые три часа игры в Doom 3

Природа страха: Боязнь закрытых пространств, падающих предметов и темных закоулков...

И еще много чего другого ждет нас на этой чертовой научно-исследовательской станции. Гарантировано, что лишь первые полчаса игры у вас слово темнота не будет ассоциироваться со словом "зомби". А через пару-тройку уровней вы будете удивляться собственной наивности, когда, будучи еще зеленым новичком в игре, оборачивались на звук обрушивающегося потолка за вашей спиной с таким наивным любопытством: "А что это там такое случилось?". А еще вы научитесь находить монстров по звуку, чтобы не тратить драгоценные секунды и хит-поинты на переключение между фонариком и оружием. Вы многое узнаете, если выживете, конечно, и тогда настанет ваш черед бить всякую адскую нечисть с улыбкой навскидку и влет, и пусть тогда никто не говорит, что это просто парню везет! Хотя, с другой стороны, что-либо говорить-то там вообще уже некому... Ведь все умерли.

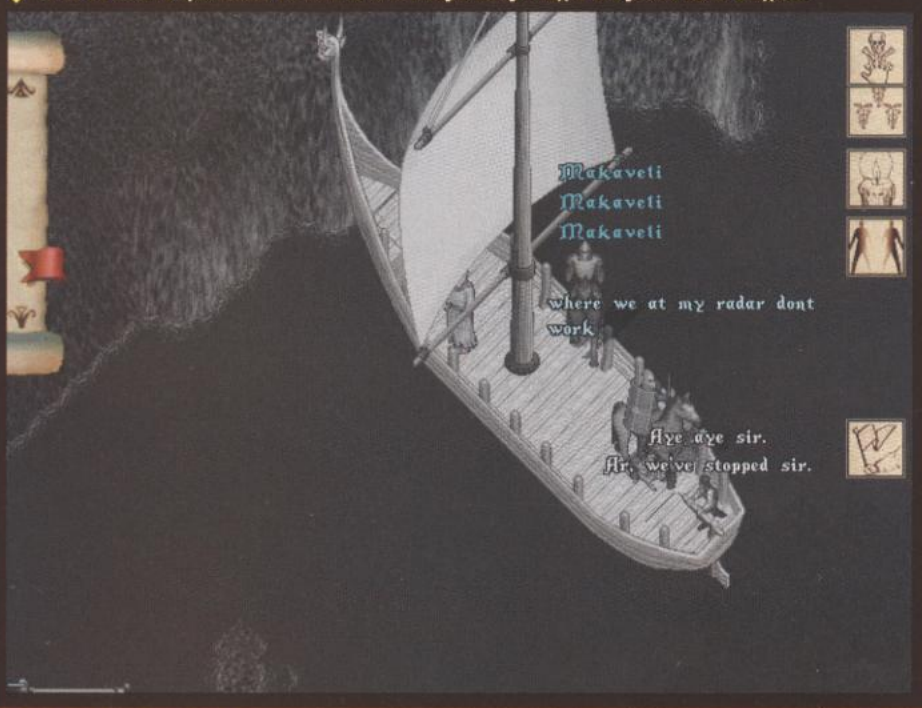
Не боись, и ты тоже умрешь

1 Ощущение реальности происходящего в Ultima Online

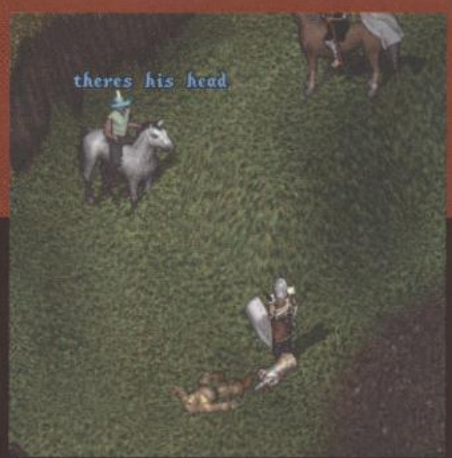
Природа страха: ЭТО происходит со мной!

При игре в онлайновые игры, можно на какое-то время настолько вжиться в собственного аватара, что все неприятности, выпадающие на его долю, начинают казаться реальными. Вот ты вышел за городскую околицу руды копнуть, обошел все любимые спавны валорита, еле прешь на себе добычу, вон уже и любимый домик показался... И тут тебя убивают. И не важно, с реверансами или без. Поджентльменски или подло. Прощай валорит. Прощай потраченное время и оставшиеся в рюкзаке лопаты и кирки. Когда ты понимаешь, что все, конец, вдруг становится страшно. Пусть на мгновение, пока ты не успел вспомнить, что это - всего лишь игра. В это мгновение на тебя наваливается жуткая обида, что все это происходит с тобой. Вот эта обидная жуть - и есть самое страшное в Ultima Online.

TuPac и Makaveli пригласили Сотника на совместную охоту и подло его убили. Было обидно...



Впервые в жизни Сотник воспользовался услугами наемных убийц



Как оказалось, голова TuPac ничего не стоит

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Советы родственникам игроков

Прочитайте "Советы игрокам". Если вы заметили, что кто-либо из членов вашей семьи начинает воплощать приведенные там рекомендации в жизнь, то:

1. Попробуйте для начала действовать мягко: уничтожить все компьютеры в квартире, а родственника отдать в какую-либо специализированную клинику строгого режима.
2. В случае невозможности выполнения пункта 1. уберите из квартиры все колющие, режущие, ударяющие предметы (про огнестрельное оружие мы даже не говорим).
3. Ни в коем случае не заходите проведать экспериментатора до завершения его игрового бдения. Это может оказаться опасным для вашего здоровья.
4. Если вам стало необходимо пройтись по квартире в ночное время, то делайте это с максимальной осторожностью, обращая особое внимание на возможное наличие дрожащих как осиновый лист фигур в углах комнат. Обходите их стороной.
5. Держите под рукой телефон, чтобы в случае необходимости позвонить по 03, 02 или в МЧС. Или, на худой конец, оглушить им крадущееся порождение тьмы.

ХАНДРА - ЖУТКАЯ ГАДОСТЬ!

НО ИНОГДА ЗА НЕЕ ВЫ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ НАЛАДОННИК

Приветствуем вас, наши самые замечательнейшие и еще более драгоценнейшие читатели! Давши слово в прошлом номере опубликовать историю Евгения Лобунца, победителя конкурса о хандре и гадости, мы ничуть об этом не пожалели. А посему распахивайте пошире свои глазища и внемлите.

Известно, что многие более или менее великие события в нашей жизни происходят, как правило, буднично и каких-то особых ощущений в момент их переживания не оставляют. Вот и я тогда почти ничего не почувствовал.

В то время я жил в "X-Com Apocalypse 3" (тот изрядно поцарапанный CD 1997 года в родной сломанной коробке до сих пор хранится на почетном месте) и ничего лучшего от виртуального мира не ожидал. И, как выяснилось, напрасно.

Зимним тоскливым вечером декабря 1999 года нашей эры ко мне в гости зашел мой добрый друг Алексей. Он не был террористом, скорее - относился к той части нашего социума, которая их отлавливает. Но в руках его была бомба. Бомба для меня. Десять минут ушло на установку. Еще двадцать - на "разборки с мануалом". И год на освоение разнообразных способов освобождения народа Арулько от ига Дейдраны.

О, народ Арулько, сколько раз я тебя освобождал! О, Дейдрана, чего я (нет, ничего недозволенного) не вытворял с тобой и твоей армией! И вшестером - на первых порах; и втроем - позже; и в одиночку - как апофеоз. И почему в недавно вышедшем переработанном "Возвращении в Арулько" у дворца Дейдраны нет памятника моему героическому альтер эго?! С "Агонией власти" связано весьма забавное событие моей жизни, излагать которое, благословясь, собственно, и начинаю.

Была у меня в то время любимая подруга. Темпераментная трепетная красавица - студентка-филологиня. Всем хороша, вот только компьютер мой не переносила. Не потому что тяжелый, а вообще. Игры чудесные нарекала не иначе как "дебильными". Искренне считала, что комп необходимо срочно продать и купить новый приличный диван. Обижался я, но терпел. Можно сказать, разрывался между ЭВМ и И.М.Р. (ее ФИО). Страдал люто. Пытался убедить: "Солнышко, верь - этот мир реален! Не оскорбляй мою виртуальную реальность, она - хорошая! А то вдруг комп осерчает на угрозы несправедливые, материализует свою виртуальную сущность в гневе праведном и что тогда с нами статься может?"

Леди же моя высокомерная, наблюдая, как я вдобавок ко всему "Нави" каждый месяц покупаю и читаю с интересом неподдельным, совсем злой стала. Знающие люди подсказали: ревнует. Не хочет, чтобы мое внимание на "железяки и иллюзии" тратилось. Дошло до того, что три вечера в неделю ей стало не хватать. Требовала красавица всего и сразу и постоянно.

И здесь "ента виртуальность" не выдержала и материализовалась. В образе карающей бабушки - моей соседки по лестничной площадке. Бабулька, как оказалось, через стеночку гипсолитовую по вечерам и ночам внимательно слушала, как наемники мои арульковские между собой общаются да события освободительные комментируют - динамики очень качественно звук воспроизводили. И решила старушенция, что я своей филологине, которую она зело одобряла, злостно изменяю. Да это и понятно, если вспомнить, какими обертонами изъяснялась, например, Лиска, а в наемниках у меня дам насчитывалось как минимум половина. Бабушку, соответственно, понять было можно, но простить - никогда! Со всеми вытекающими.

В общем, стала сия старушка караулить мою студентку у подъезда и разговоры коварные с ней вести. Дескать, голову девке дурю, а когда один остаюсь - баб других привожу, оргии устраиваю. И что они там вытворяют, ты бы только послушала! Волосы дыбом, в смысле, оставшиеся! Позор всему подъезду, борющемуся за почетное звание высококультурного!

Занималась бабка черным пиаром никак не меньше месяца. И легли ее злые наветы в благодатную почву. Наступил, как выражаются некоторые, "апокалипсис, тудей-растудей".

В тот день я третьи сутки моего январского отпуска, с короткими перерывами на еду, туалет и нездоро-

вый сон штурмовал столицу Арулько. Все мысли вертелись вокруг острой нехватки противотанковых и финансовых средств, здоровья наемников, их истекающих контрактов и недостаточного камуфляжа. День и ночь слились в диалектическом единстве. Был я от навалившихся забот несколько взлохмачен, а мой воспаленный взгляд слегка отсутствовал. И одежда соответствовала моменту. И еда в доме заканчивалась. И неубранная третьи сутки постель...

Да, господа, все было именно так. Но я побеждал! И потому гордился собой несказанно. Все остальное в тот момент казалось мне либо физиологическим придатком виртуального мира, в котором я жил, либо попросту лишним.

И вот в самый разгар боя кто-то стал навязчиво звонить в дверь. "Эти ... поразительно нетерпеливы!" - раздраженно подумал я в ответ на пятидесятый или шестидесятый звонок, не отрываясь от экрана монитора. Но когда в дверь стали пинать ногами, мне пришлось-таки отвлечься от игры. Я рванул к двери, открыл ее и, глядя прямо в переполненные эмоциями глаза любимой леди, не очень приветливо спросил: "Вам кого?"

Это был звездец. Однако еще не окончательный. Следом за моими словами в комнате отчетливо прозвучала сальная шуточка в исполнении игриво настроенной Лиски. Моя любовь судорожно вздохнула, и ее милый взгляд превратился из остервенелого в яростный... Полноте момента не хватало только бабули-провокаторши. Но очень недолго. Через пару секунд отворилась дверь соседской квартиры, и по сознанию трепетной филологини был нанесен финальный информационный залп: "Они у него уже третьи сутки не выходят! Пьют, дерутся, и бабы у них! Я все слышу и знаю!"

Моя, теперь уже очевидно бывшая, леди резко развернулась и двинула OUT.

"Нужно было вчера вместо Тревора нанять Мага - у него точность выше..." - механически подумал я.

"И больше не звони и не заходи ко мне!" - оповестил меня с нижнего этажа громкий голос тоном градусов эдак на сто ниже температуры окружающей среды.

"Ты, это, и не думай, я милицию вызову!" - неожиданно жизнерадостно для старушки прокомментировала соседка мой взгляд и шустро захлопнула за собой дверь.

В комнату я вернулся уже с мясом выдранный из завораживающей арульковской атмосферы. Было утро, необычно солнечное для января. От бивших в окно лучей изображение монитора сделалось невыносимо блеклым, и мне очень захотелось опять вернуться в безнадежно ускользающее состояние практически полного отождествления с игровой реальностью. "Надо передвинуть стол от окна", - мелькнуло в голове, и я, словно в бреду, взялся двумя руками за крышку письменного стола и дернул ее вверх.

То, что произошло в следующий момент, было метафизической катастрофой бытия. Крышка моего старенького письменного стола с треском оторвалась, и монитор с системным блоком, двумя чашками недопитого кофе, стаканом ананасового сока и тарелкой с остатками бутербродов торжественно полетели на пол, предварительно по очереди соударяясь с батареей парового отопления.

Так в один день я потерял любимую девушку, компьютер и остатки уважения у подъездной общественности.

Некоторые из вас, вполне возможно, зададутся вопросом, что же смешного в этом автобиографическом рассказе и причем здесь "Хандра - жуткая гадость!"? Ответ будет простой: подождите еще немножко, о мои нетерпеливые читатели.

С той поры прошло почти пять лет. Я два раза менял место жительства и работу, успел обзавестись семьей, но ни разу более не встречал леди с филфака, столь отчаянно взбунтовавшую мою виртуальную реальность. За все это время ваш покорный слуга не притронулся ни к одной компьютерной игре, хотя каждый месяц непременно покупал, прочитывал и перечитывал "Нави", который с неизменным успехом разгонял мою периодически возникающую "бескомпьютерную" хандру.

И, представьте себе, однажды, прогуливаясь по городу, я чудесным образом встретил мою неслучившуюся любовь. Она почти совсем не изменилась, только во взгляде ее появилась какая-то отрешенность. Я был любезно приглашен в гости и (о, боги, яду мне, яду!) в ее комнате на самом видном месте увидел КОМПЬЮТЕР! А рядом на полках лежало штук тридцать игровых CD!

"Слушай, ты "Агонию власти" видел?" - безо всяких шуток, совершенно спокойно спросила меня когда-то-

Иллюстрации: Александр ЕРЕМИН

любимая. Я опустился на стул и, ошалев от неожиданности, ответил, что слышу о такой игре в первый раз. Леди оживилась: "Возьми, не оторвешься. Хоть и старая, но это что-то! Видишь, новое беру, но руки не доходят. Даже не распаковываю. Я уже почти год только в нее. Год назад на мартовских праздниках встретила в торговом центре твоего друга Алексея - из милиции, помнишь, ты нас знакомил? - он мне и ее презентовал".

Я посмотрел на нее, потом - в окно, где сгущался сумерками мартовский вечер, затем - на стол, на котором лежал раскрытый "Навигатор игрового мира" № 2 (93) 2005 ("Конкурс: хандра - жуткая гадость!" - гласил заголовок). И, обращаясь к прекрасной леди, спросил: "А ты Лиску нанимать пробовала?"

P.S. Удачи, "Навигатор"! И... столы аккуратнее двигайте, если что вдруг!

Евгений получает контракт на две недели, Steyr AUG и бронежилет Spectra... А, извините, не то... Евгений получает карманный и персональный компьютер Zire 31, который предоставила компания RRC - мастер-дистрибьютор компании palmOne!

ПОЧТА

привет жанна! вы почему по аськи не отвечаете?!
вы зачем асю даете?!
вы же должны для поддержания своего пристижа
цепляться за каждого читателя!!
Ваш)|(MyPuK

Знаете, за что я особенно люблю лето? Не за хорошую погоду и сезон отпусков - хотя и не без этого... Я очень люблю лето за то, что именно в это благословенное время года мои дорогие и ненаглядные читатели делают за меня львиную долю работы. Любой, кто захочет проверить правоту моих слов, может взять несколько летних выпусков и сравнить. Летние письма - это поэмы, песни и новеллы... Только летом получаются такие длинные, вдумчивые творения, которые хочется увековечить не только в почтовом разделе, но как минимум в государственной библиотеке.

А потому работы мне летом практически нет. Собрать, рассортировать, отделись зерна от плевел - и все. Можно и не отвечать. Потому что каждое письмо самодостаточно и в язвительных комментариях не нуждается. Но чтобы весь почтовый выпуск не превращался в раздувшуюся рубрику "Без комментариев", придется и мне что-нибудь от себя добавить. Но только самую малость!

Говорят все радиостанции...

Еще прошлым летом (даже если я захожу с другого конца, это того стоит) мне не давала покоя одна мысль. Не секрет, что в нынешнее время принято гоняться за выгодой. То же самое твориться и в игровой индустрии. Выставка здесь, конференция там. Анонсировали то, разработали се. "Вышел очередной хит сезона" и "Это - разочарование года". Деньги, деньги, деньги, деньги. (Тут мы с автором письма полностью согласны, нет чтобы сразу отдавать деньги, кому надо. То есть нам - прим. ред.). Но у меня часто бывает так, что после долгого размышления об одном, я прихожу совершенно к другому. Так получилось и в тот раз. Совершенно неожиданно в мою буйну голову ворвался вопрос: почему же до сих пор нет такой радиостанции, которая была бы ориентирована на, упомянутую выше игровую индустрию? Нет, серьезно. Оная развивается семимильными шагами, а это значит, что какое-нибудь "Поиграем 102,8" было бы весьма выгодным предприятием. Сами посудите. Да на одной только рекламе видеоигр или железа можно зашибать неплохие капиталы. Только представьте, чем можно забить эфир на такой волне. Ведь многие саундтреки к ряду игр не такие уж плохие (даже замечательные). Да что я несу, сейчас звуковому сопровождению уделяют не меньше внимания чем графике. Короче, существуй такое радио, оно бы не только не отличалось от остальных, но и имело бы, как каждая женщина, такую маленькую сморщенную изюминку (а может и большую). Не успел я полностью развить эту идею, как появляется "великое и ужасное" радио "Навигатор". Первый выпуск меня очень порадовал, а в голове вертелась фраза "Есть бог на небе". Недочеты конечно были, но я понадеялся на то, что вы исправите их в следующем выпуске. Но этого самого выпуска мне пришлось ждать аж до фига мне пришлось ждать. И это не оправдалось. ИМХО. Следующий выпуск я бы даже назвал радио "Игровое ребячество". Он был неким аналогом рубрики журнала "Нитог". Так не должно быть. Вооружившись микрофоном, я решил провести эксперимент и сделать собственное радио. Знаете, что из этого вышло? Чуть больше чем за неделю я, В ОДИНОЧКУ, смог сделать ДВУХ ЧАСОВОЕ радио, которое могло похвастаться двумя выпусками новостей (около 3х, 4х минут каждое), многообразием музыки, рекламными роликами (всего два, но я работал только неделю, не забывайте), заставками и двумя Ди-Джеями (правда, ими обоими был я, но я старался, чтобы это было незаметно). Уже вижу недоверчивый огонек в вашем взгляде. Только скажите, и я пришлю вам его на болванке (с Интернетом беда - соединение плохое, а файл тяжелый (150MB). Гарантирую, вам понравиться. Держу пари, что следующий выпуск радио "Навигатор" выйдет в сотом номере вашего журнала. Уверен, что мое радио "GameMusic" поможет вам в этом.

Алексей Иванов

Мне остается лишь в очередной раз порадоваться тому, что работа не только превращает наших читателей в довольных потребителей, но и затрагивает творческие струнки в их геймерских душах.

Естественно, мы хотим этот диск! Естественно, мы его ждем... По почте - адрес указан на первой страничке журнала. Но еще лучше - лично, особенно ждут встречи два сотрудника нашей редакции, которые зачем-то заготовили бейсбольные биты и, кажется, что-то из садового инвентаря.

Только добавлю каплю сомнительного дегтя в нашу образовавшуюся бочку радио-меда. "Поиграем 102,8", равно как и "Навигатор FM 106,5" - это все утопия. Несмотря на развитие индустрии компьютерных и видеоигр, мы пока очень сильно недотягиваем по количеству до любителей какого-нибудь "Шансона" или (чур меня!) "Попсы". Увы нам - майонез продается лучше, чем Half-Life, а потому слушателей у нашей нерожденной радиостанции будет мало по меркам этого бизнеса. Что не мешает нам пробовать, пытаться и реализовывать свои проекты в "Навигаторе'.

Новый редактор

Здравствуйте. Я бы хотел работать у вас редактором. Высшее образование присутствует в области программирования, это я так к слову. Короче я очень крутой редактор. Вы потеряете огромное количество ваших читателей, если вы меня не возьмете. Первые месяцы я готов работать бесплатно, но мне не терпится начать. Могу написать про любую игру и про что угодно. Наукой также увлекаюсь. Короче вы меня возьмете. Я бы взял такого как я, честное слово. Ладно не буду вас отвлекать от просмотра другой почты, наверняка вам еще писем пришло, возможно даже десяток. Короче дайте мне задание, я справлюсь на ура. Теперь я нажимаю на "Отправить письмо".

С уважением Игорь Сергеевич

Уважаемый Игорь Сергеевич!

К сожалению, мы вынуждены отказать. И дело не в том, что ваше образование не профильное для работы в журналистике. И даже отсутствие опыта редакционной работы не является препятствием. Мы очень высоко оценили ваше стремление и желание работать... И уже почти согласились с тем, что без такого ценного сотрудника развитие нашего журнала невозможно! Но тут столкнулись с проблемой - единственная достойная должность для столько ценного сотрудника - это должность Главного редактора. А она, к сожалению, занята.

Не ломайте кайф другим!

Вообще, в наше время стало больше отрицательных отзывов о них, чем положительных. Только и слышно, что мир потихонечку катится в плачевную сторону, и что "сахар пошел рафинированный". Если раньше против игр ничего против не имели, а только радовались, то сейчас в дело пошли и всякие там деградации и упреки в сторону ухода молодых в виртуальность. Сейчас мода пошла обвинять игры в сюрреализме и несвежести. И еще после этого человек чувствует себя умным? Жуть. Это люди портятся - зажираются, а не игры. Игру нужно либо понять, либо толково объяснить, что конкретно в ней не понравилось, перед тем, как заявлять, что она плоха. А то можно кого-нибудь цапнуть за живое. Друг-варкрафтер заявляет, что Сайлент Хилл глупая и нестрашная игра, аргументируя это лишь тем, что там угловатые модели (и это про третью часть!). Знакомые говорят гадости про Doom3 из-за того, что он поддерживает GMX 400! Ненавидеть Sands of time за сказочность! Ладно, я все пойму - личные симпатии, но заявлять, что игра, мягко говоря - "кака", во всеуслышанье, без подкрепления хотя бы фразой "но это лично мое мнение" - маразм. Это все равно что, полистав "Властелина колец", заявить, что книжка скучна и занудна. Как вы однажды сказали, что если с игрой не срослось, то это - личные геймерские проблемы.

И вообще, нужно учиться понимать людей, их творения. Лично я так вовлекся "Войной миров" Спилберга, что только после укрытия главгероя с дочерью в доме вояки заметил, что сейчас лопну, и побежал в туалет. А друзья по привычке своей оклеймили все пафосностью. Когда я играю в Сайлент Хилл (на данный момент - 3), то оставляю стоящий рядом в комнате телевизор работающим - чтоб кандратий не хватил. Короче, не нравится - не ешь, а другим не мешай, а то еще подавятся.

Кропачев Иван aka Winkeygen

Каждому человеку отпущено в жизни определенное количество эмоций. Кто-то готов заплакать от вида бездомной собачки, а кто-то не понимает, почему все тетки рыдают, когда Ди Каприо тонет в "Титанике". Тот, кто способен шкурой почувствовать атмосферу Silent Hill, - на самом деле везучий человек. Ведь у "толстокожих" и малочувствительных людей в жизни гораздо меньше удовольствий. Поэтому им ничего не остается, как презрительно кривить губы и насмехаться над всем, что они почувствовать не в состоянии. Но бороться с этим просто. Достаточно сказать толстокожему насмешнику: "А мне эта игра нравится. И мне жаль, что ты ее понять не можешь".

Малыши - карандаши

А вот и я, Андрейка. Мое первое, но не последнее письмо содержит несколько частей

Отношение к маленьким (8-летним,7-летним и т.д) геймерам, к которым я отношусь, просто плачевно. Их не замечают, а я могу в ужасные-жужасные-ззузасьные стратегии играть, в любую ааааааркаду могу порезатся...

Смотрю оценки Worms Blast, Worms 3D и Worms Forts и думаю: нави, не потакай оценкам большинства и не ставь разным шедеврам плохие балы!

Напишите небольшую превьюшку про Worms 4:Mayhem и/или гайд по Worms 3D (Напомню, этим "Червям" исполняется 10 лет).

Тебе, Андрейка, просто не повезло - то ли ты играешь не в те игры, то ли общаешься не с теми людьми. Перед моим глазами есть совершенно другой пример: в одной очень известной онлайновой игре, в самом большом русскоязычном клане, одному игроку недавно исполнилось 10 лет. Надо добавить, что это игрок женского пола. Весь клан заботливо взращивает ее и с удовольствием помогает разбираться в премудростях игры. Так что все дело в людях. Но, как показывает практика, столь юным геймерам тяжело разбираться с геймплеем самостоятельно, а потому зачастую страдать приходится старшим братьям или родителям: когда малышу приспичивает "поиграть в компьютер", он может часами донимать домочадцев просьбами о помощи. Как только человек начинает разбираться самостоятельно и перестает доставать других - его начинают уважать.

Атака клоунов

Далее вопрос о никнеймах. Хочется ругаться матом, кричать и пачкать памперсы, в общем вести себя нехорошо и вовсе безобразно, когда видишь, что вот есть человек, который играет, наслаждается жизнью и, видите ли, дышит Вашим воздухом, и звать его так же как и Вас, так же, как знают Вас сотни друзей и подруг в мировой паутине. Я обращаюсь с воззванием к читателям уважаемого журнала: НЕ КРАДИТЕ ЧУЖИЕ НИКИ! Ну я еще понимаю, когда ник, например Гарри Поттер или Фродо, но если уже КрИВоПоПуС╩653ю копируют, это ж верх безобразия! Собственно, на этом я кончил. Ах, да! Еще Нави рулез!

vulture

Rookie

Сразу скажу свое мнение - если кто-то из вас со мной не согласится, то можете оспорить в письмах. Существует две основные причины повторяющихся ников. Первая заключается в том, что в нашем мире есть определенный набор разных страшных слов, на которые западает большинство тинэйджеров: "killer", "blood", "dragon", "shadow" и т.д. Эти слова эксплуатируются вдоль, поперек и в разных сочетаниях. Оно и понятно: очень многие хотят быть причастными к крутым, звучным и страшным именам.

Вторая причина вызвана подражанием реальным кумирам. Если под ником КрИВоПоПуС скрывается лучший игрок в "контру" районного масштаба, то вполне возможно, что в соседнем дворе второклассник Петя Колючкин захочет взять себе точно такое же имя. В надежде, что слава великого Кривопопупса хоть немного осенит и его. Но все-таки это случай запущенный... чаще встречается вариант номер 1.

Ну что ж, пришла пора переходить к основной теме сегодняшнего номера. В одном из прошлых выпусков Почты мы уже обсуждали тему поведения людей в онлайновых играх. Сегодня мы продолжаем ее в несколько ином ключе: рассмотрим такое явление, как "убийство новичков".

Свежее мясо

Я играю тауреном (шаман 16лвл) на RP сервере Earthern Ring и вчера столкнулся с очень неприятной вещью. В первые в своей жизни я КАК БЫ поучавствовал в PVP:(. Только я подхожу к продавцу и вдруг в чате пишут что Crosrsoads подвергся атаке и продавец вдруг прям у меня на глазах умирает, а передо мной появляется ночной эльф Rogue с черепком вместо ливела в иконке. Я просто так и сидел с отвисшей челюстью и тупо смотрел в экран монитора. Придя в себя я побежал к другому продавцу и тут натолкнулся на того самого эльфа, он дрался с охраной. Из любопытства я остановился посмотреть, но как только у эльфа осталось половина жизни он побежал и по пути стукнул моего чара что для него оказалось ФАТАЛЬНО! В следующую секунду я уже оказался на кладбище в оболочке духа. В чате начался полный переполох, таких умников в город пришло аж 3(трое)!!! Умные люди дали совет минут на 10 отключится, пока зона не будет зачищена. Я же вернувшись в тело, решил просто смотать удочки из города, мой путь лежал в Ratchet за заветным призом. Но примерно на пол пути я вдруг неожиданно опять умер, а передо мной появился этот чертов эльф!!! Я вернулся в свое тело и сразу же опять умер, потому что ЭТОТ! ЭТОТ! Нехороший эльф караулил меня рядышком. Меня это не взбесило, нет, я был абсолютно спокоен, просто мне хотелось кое-кого порезать в мелкий винегрет, сжечь, утопить и растоптать в пыль.

Неужели можно действительно получать удовольствие убивая низко уровневых игроков, за это что то кроме извращенного удовольствия что то получают? Я заметил что этот эльф (кстати зовут его Amroth) состоит в гильдии, интересно гильдия его за это поощряет, мол молодец убил много нубов.

Twosoul

Думаю, что очень многие игроки могут привести из своей игровой практики несколько подобных историй. Зачастую каждый новичок становится "свежим мясом" для тех, кто играет немного дольше. Прежде, чем мы бросимся в дебри разбирательства причин и следствий, хочу познакомить вас с еще одним письмом на тему.

Я конечно прекрасно осознаю, что несколько старше среднестатистического российского on-line игрока, и все нижесказанное могут воспринять как старческое брюзжание, недовольство молодым поколением, тем не менее хотелось бы сказать следующее.

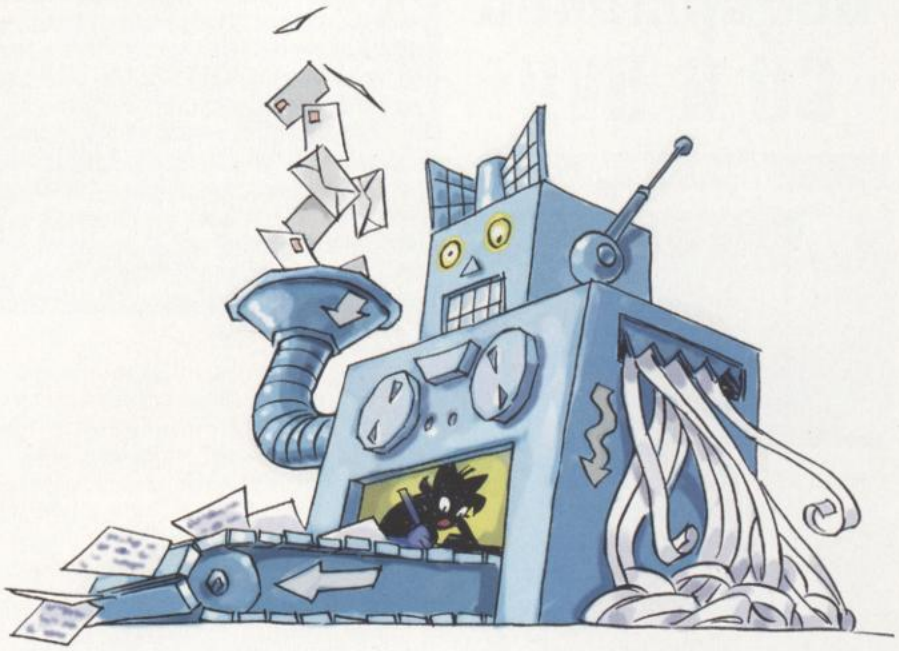
Поиграл в LA2 на халявном сервере. Знаете, создается такое впечатление, что примерно половина игроков порядочные сволочи. Многие игроки постоянно задирают персонажей гораздо слабее себя, провоцируя на PvP; хайлевелы охотятся на нубов; многочисленные кидалы разводят "лохов" пользуясь их глупостью, плохой информированностью или невнимательностью; боты; взлом аккаунтов и т.п. А лексика какая? Ужас! Такого в пивнушке порой не услышишь. И это лучшая часть нашей молодежи? Обижать слабых, обманывать глупых, оскорблять безобидных, нарушать законы - это для них нормально? Да, главные персонажи сингловых игрушек бывают теми еще отморозками, но не стоит забывать, что жертвами нашими там становятся лишь выдуманные персонажи, а не реальные люди, которые испытывают реальные эмоции. В конце концов это просто игра, но невольно напрашивается мысль - а не будут ли такие люди и в реальной жизни вести себя подобным образом? Или их сдерживают лишь статьи УК РФ?

Нет, конечно в игре хватает и честных и даже благородных людей, однако, процент сволочей все же пугающе высок. Задумайтесь! Я не настаиваю на том, чтобы вы опубликовали мое письмо, однако не является ли такое наблюдение тревожным звоночком?

AlexSteeler

Начнем с того, что средний возраст игроков, играющих в онлайновые игры, несколько выше возраста среднестатистического геймера. И эта тенденция характерна не только для нашей страны, где молодежь зачастую не имеет финансовой возможности играть в онлайне, но и для других стран. Однако, после общения с игроками во многих играх действительно создается впечатление, что ты оказался в обществе трудных подростков, которые проходят в онлайне период реабилитации. При этом, в обычной жизни люди остаются нормальными - но их персонажи могут быть последними отморозками и негодяями. В чем при-

чина подобной метаморфозы? В безнаказанности, которая появляется по другую сторону экрана? Или в возможности воздействовать первобытной силой в наш цивилизованный век? В этой дискуссии особенно хотелось бы услышать мнение именно тех, кто сам является таким вот "негодяем" - кто с удовольствием идет валить новичков, кто использует любую возможность для собственного обогащения и не боится признаться в этом. Включайтесь! Расскажите миру о том, что дает вам игра, и как вы докатились до такой жизни. Дискуссия обещает быть жаркой - добавьте к ней свое имя.



Шаблон ответа

Кстати, на случай когда приходит от читателя письмо о том, что он разочаровался в играх, советую составить текст, в котором говориться о том, что не надо себя насиловать и заставлять играть. А еще лучше вообще отставить игры и с головой окунуться в работу или подарить все свое освободившееся внимание любимой девушке (в разумных пределах, конечно) - желание само придет. И читателю реально поможете, и сами будете довольны.

Андрей

Замечательная идея! Можно даже дальше пойти - подготовить десятка два ответов "на все случаи жизни" и отвечать таким образом на все читательские письма...

"Спасибо, что вы написали это письмо - оно чрезвычайно интересно и затрагивает очень важные темы. Несмотря на то, что с вашей точкой зрения согласятся не все, она, несомненно, заслуживает особого внимания. С нетерпением жду новых писем! Целую, Жанна"

Ну, что? Первый опыт можно считать успешным? Не за горами то время, когда хрупкую и ранимую Жанну заменит железный ящик, который будет в случайном порядке генерировать подобные вирши, подло выдаваемые за мои ответы.

Шаблон письма

Привет, Редакция! Пишу вам во второй раз (первое письмо было в почту вашего железного раздела). Я читаю вас не так давно, с 2000 года, но, по-моему, за это время игры и правда стали хуже. Вспомните только, сколько ночей вы провели над Daiblo 2...

Анатолий Зотов

Спасибо, что вы написали это письмо - оно чрезвычайно интересно и затрагивает очень важные темы. Несмотря на то, что с вашей точкой зрения согласятся не все, она, несомненно, заслуживает особого внимания. С нетерпением жду новых писем! Целую, Жанна.

Черная зависть

Терпел я, терпел, ждал когда это прекратится. Но, как и у всякого человека нервы у меня не резиновые. Каждый новый журнал я открываю осторожно дабы не наткнуться на... на Вову т.е WoW. А проблема очень проста: я живу в Южно-Сахалинске. Вобщем-то не это проблема, недостаток родного города в ценах на инет. Поставить и ежемесячно оплачивать DSL, выйдет в о-очень здоровенную сумму. На деньги пользования таким инетом через парутройку месяцев можно сильно апгрейдить комп. Отсюда следует, что не видать мне игры в World of Warcraft, как сами знаете чего. И плюс каждый месяц напоминание, в виде статей, о том что игруха здравурная. Просто сердце кровью обливается. Ну как можно, так надо мною издеваться. :)

Никита aka SaM

Вокруг нас полно соблазнов - по телевизору подло показывают прекрасные виллы, в журналах шикарные модели грязно демонстрируют последние новинки моды... И даже в любимом "Навигаторе" описывают то, что доступно далеко не всем. Увы и ах. Такова жизнь. Но Никите не стоит огорчаться и расстраиваться! Я верю, что не за горами то время, когда у него появится возможность попробовать игру его мечты, невзирая на все неприятности. Было бы желание - остальное приложится. А мы от всей души пожелаем удачи не только ему, но и всем нашим читателям, которые испытывают похожие трудности. Главное - не отчаиваться и стремиться к достижению поставленной цели.

Хм... хорошие слова для завершения почтового выпуска. Как видите - сегодня тем для дискуссий и размышлений было предостаточно. А значит вам, незаменимые мои, есть над чем поломать голову в последние дни лета. Пишите, буду ждать.

На орфографию и пунктуацию не обращала внимания

Жанна ДАВЫДОВА
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Читатель - читателю:

Дорогие и уважаемые читатели! мальчики и девочки, парни и дифтенки, юноши и девушки, тетеньки и дяденьки, леди и джентльмены.... тут стало влом перечислять все парные названия людей мужского и женского пола.. так что ближе к делу: хочу познакомиться с анимешниками, отаку и просто японофилами и япономанами т. к. хочется заиметь побольше друзей с общими интересами и пусть главное - это качество, а не количество но ведь первое не мешает второму и почему-то мне кажется, что нави читают качественные анимешники (и анимешницы). Ну и конешно представлюсь: Гаури, наемный воин. Возраст: еще молодой, но уже не ребенок. Рост: средний. Вес: не очень тяжелый. Хобби: Япония, киберспорт, химия, программирование, девушки (а как-же без них ;). Очень хочется найти новых друзей и... ну и мало ли, кого еще я найду главное, чтобы не врагов. Так что если ты (Вы) считаешь, что мы можем найти общие интересы - обязательно: - пиши, - звони, - приходи в гости, ... но строго по порядку сверху вниз ;). Пиши сюда: goury@slayers.ru, или на форум: http://slayers.ru/forum (ник на форуме "Goury") ну или в асю: 336223416 или сразу на мобилу: +7

Содержание CD & DVD

Демо-версии

Bonez Adventures: Tomb of Fulaos DVD

Игра на лицо ужасна и внутри ничуть не лучше. Примитивная графика и общая вторичность (или даже третичность), в принципе, терпимы, но дебильные почтовые квесты, неудачные камера и управление действительно отбивают всякое желание. По дефолту на правую кнопку повешены функции, которые в других играх активируются левой. Дьяблового "пояса" для зелий нет - цифрами выпиваются бутылочки, лежащие в первых четырех колонках инвентаря, который почти всегда закрыт, и где что лежит не видно. Сам игровой мир вызывает недоумение: как вам соседство шотганов и автомобилей с магией и средневековым холодным оружием? Никаких объяснений такому сочетанию не приводится, вроде так оно и по жизни. Есть все же и положительные моменты, например, чтобы войти в темную пещеру герою нужно выпить "для храбрости", но такие мелочи игру не спасают.

Codename: Panzers - Phase Two DVD

Продолжение стратегии по мотивам событий Второй мировой. Игра отличается симпатичной графикой, интересными миссиями и очень прямолинейной победной тактикой. Как и в "первой фазе", по-прежнему рулит комбинация нескольких танков в авангарде и артиллерии (чем больше, тем лучше) чуть позади. Обнаружьте врагов, используя танки, начните артобстрел и уводите танки к артиллерии и ремонтникам. При необходимости повторите маневр. Вот и вся стратегия. Но зато взрывы какие, особенно когда кучно и пачками (при бомбардировке, например)! И герои всяческие есть, сюжет двигают, в заставочках на движке участвуют.

Indigo Prophecy (Fahrenheit)

Интересная адвентюра, напоминающая кино, то бишь почти что интерактивный ролик на движке. Зато сюжет интересный и продуманный. Лукас Кан сидел себе в туалете маленькой закусочной. И тут у него внезапно съехала крыша: ни с того ни с сего взял, да прирезал какого-то невезучего очкарика. После этого наваждение сразу сгинуло, и Лукас, осознав проблему, решает свалить. В отдаленном светлом будущем

ему предстоит выяснить, что же произошло. Собственно с этого момента управление и передается игроку.

Crazy Classics DVD

Гонки на классических автомобилях. Слово "Crazy" в названии связано со стилем вождения, при котором не нужно заботиться о таких мелочах, как фонарные столбы, дорожные знаки, коробки и другие мелкие уличные препятствия. Их можно таранить, не повреждая машину и даже не замедляясь. Доступна одна трасса для трех режимов и три варианта одной машины, различающиеся степенью тюнингованности.

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

Поклонникам технических видов спорта и просто любителям высоких скоростей рекомендуем обратить внимание на эту демку. Тут есть все, чтобы долго удерживать вас у экрана. Огромные скорости и неплохо проработанная физика оставляют простор для совершенствования, а регулируемая сложность (разница очень заметна) позволяет играть с равными по силам соперниками. С графикой тоже все в норме - неплохо детализированные гонщики и мотоциклы; бэкграунды, разумеется, намного примитивнее. Если хорошо разогнаться, появляется вошедший в моду blur. Представлено две трассы и два игровых режима - Quick race и Time trial.

Myth 2: Soulblighter DVD

Очень маленькая фанатская демка замечательной фэнтезийной стратегии, вышедшей еще в прошлом веке. Авторы поработали над движком - обеспечили совместимость с современным "железом" и добавили аппаратное ускорение с помощью OpenGL и DirectX. Также появилась возможность поиграть в высоком разрешении экрана. Геймплей нетороплив, но и ошибок не прощает: обвести всех юнитов рамочкой и ткнуть во врага - проигрышный вариант. Тут требуется использование спецспособностей и всяческих военных хитростей. В демку включена обучалка, часть кампании и мультиплеер.

Pariah

Спустя пару месяцев после релиза игры в Сети появилась сингловая демка. Надо признать, что авторы поступили мудро: после знакомства с демкой, желание купить Pariah не возникает. Игре нечем "зацепить" игрока. Графика, геймплей, арсенал - все это настолько стандартно, что банальнее придумать сложно. Правда, с графикой все не так запущено, встречают-то по одежке, и в грубоватой картинке, порой, можно разглядеть что-то приятное, но не более того. А если провожать по уму, то ситуация совсем удручающая: вместо AI противники оснащены скриптами, поэтому при переигрывании уже наперед знаешь кто куда побежит и заблаговременно кидаешь туда гранату (неизменно превосходный результат).

В распоряжении игрока один уровень, заканчивающийся быстро и внезапно.

Губка Боб. Квадратные штаны DVD

Квест по мотивам одноименного мультсериала. Простенькая и яркая графика, нехитрые задания, постоянная болтовня главгероя на великом и могучем - как раз то, что нужно малолетним фанам. Правда, их радость будет недолгой, слишком уж быстро все заканчивается.

Freeware и Shareware игры

Air Defence

Сбиваем зенитной пролетающие самолеты и вертолеты. Боеприпасы и цели бесконечны. Орудие имеет три жизни, за каждые 10000 очков добавляют еще одну. За улетевшую авиацию жизни вычитают. С каждым уровнем растет здоровье и скорость врагов. Время на выполнение задачи фиксировано.

AttacCar

Игра напоминает полигон в момент проведения учений. Выбирайте машину по своему вкусу и езжайте "разбирать" автомобиль компьютерного противника. Впрочем, последний так же, как и вы, будет стрелять. Можно покататься и одному, но это не так весело.

Blip & Blop - Balls of Steel

Веселый и кровавый платформенный шутер. Два отважных шара - Блиб и Блоб - отправились убивать смурфов, леммингов и прочих покемонов. Играть можно одному или вдвоем за одним компьютером.

BomberMania

Бомбермен с красочной трехмерной графикой. Игровые поля выполнены в стиле средневековых замков. Подрывник обзавелся маленькой машинкой, на которой он и возит запас взрывчатки. Цель игры осталась классической: найти телепорт на следующий уровень и благополучно эвакуироваться. Выход заложен кирпичной кладкой, которую нужно подорвать вместе со всеми окрестными монстрами.

Eets

Увлекательная шароварка с симпатичной мультяшной графикой и прожорливым главным героем. Цель игры - перевести Eets'а из точки "А" в точку "Б". Для этого нужно расставить по уровню разнообразные вещи, в том числе и съедобные. Дело в том, что от рациона зверюги зависит ее настроение, а, следовательно, и поведение. С большинством интерактивных объектов знакомят в начале уровня, где они появляются впервые, а подсказку по остальным (среди них есть ключевые для прохождения) можно получить, наведя на них курсор.

Extranjero

Злобные инопланетяне мешают человечеству осваивать новые планеты. Игрок должен уничтожать всех обнаруженных "чужих" и следовать приказам командования. По карте разбросаны бонусы, которые могут облегчить выполнение боевых задач.

Final Fighter

Выбирайте танк, количество соперников и отправляйтесь на поле битвы. Там уже лежат ракеты, мины и напалм. Сражение закончится при достижении одним из участвующих заданного количества фрагов.

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Демо-версии

- Bonez Adventures: Tomb of Fulaos
- Codename: Panzers - Phase Two
- Crazy Classics
- MotoGP: Ultimate Racing Technology 3
- Myth 2: Soulblighter
- Pariah
- Губка Боб. Квадратные штаны

Freeware и Shareware игры

- Air Defence
- AttacCar
- Blip & Blop - Balls of Steel
- BomberMania
- Eets
- Extranjero
- Final Fighter
- I of the Enemy: Ril' Cerat
- Jump'n Roll
- Mario Forever
- Megaman 21XX
- Netstorm - Islands at War
- Prison Tycoon
- Racing Dynamics
- RuneSword 2
- Terror Tubbies
- WalkerMech Destroyer
- WheelRacer
- Игры от Alawar Entertainment

Дополнения

- Lord Of The Rings, The Battle For Middle-Earth, The
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- World of Warcraft

Видео

- Age of Empires 3
- Brothers in Arms: Earned in Blood
- Need for Speed: Most Wanted
- Star Wars: Empire at War
- Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault
- X3: Reunion
- Комбат
- Ночной Дозор
- Трудно быть богом

Патчи

- Bard's Tale, The
- Battlefield 2 v.1.02
- Brothers in Arms v.1.10
- Dungeon Lords v.1.3
- StarCraft: Brood War v.1.13
- StarCraft v.1.13
- Sudeki
- Warhammer 40,000: Dawn of War v.1.30 rus
- World of Warcraft v.1.6 full UK
- Xenus. Точка кипения v.2.0
- Константин: Повелитель тьмы v.1.1
- Культ: Королевства Ереси v.1.5
- Пограничье v.1.1

Драйверы

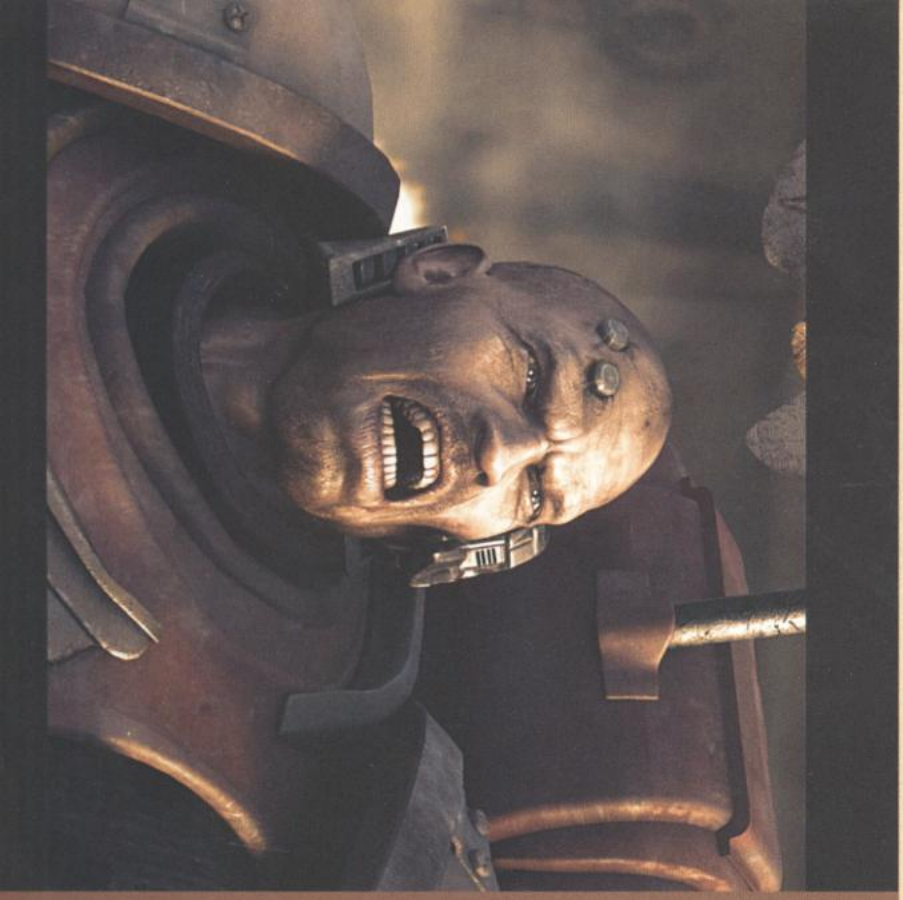
- Catalyst v.5.2 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.7 2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.7 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.7 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard)
- ForceWare v.77.76 2K/XP
- ForceWare v.80.40 2K/XP
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL
- nForce4 v.7.13 2K/XP WHQL Intel Edition
- nForce4 v.6.66 2K/XP WHQL AMD Edition
- UDP v.4.27 98/Me
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL
- VIA HyperionPro 5.00A

№8 (99) '2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

DVD

WWW.GAMENAVIGATOR.RU



Киберспорт
- VOD'ы по Warcraft III: The Frozen Throne и StarCraft: Brood War

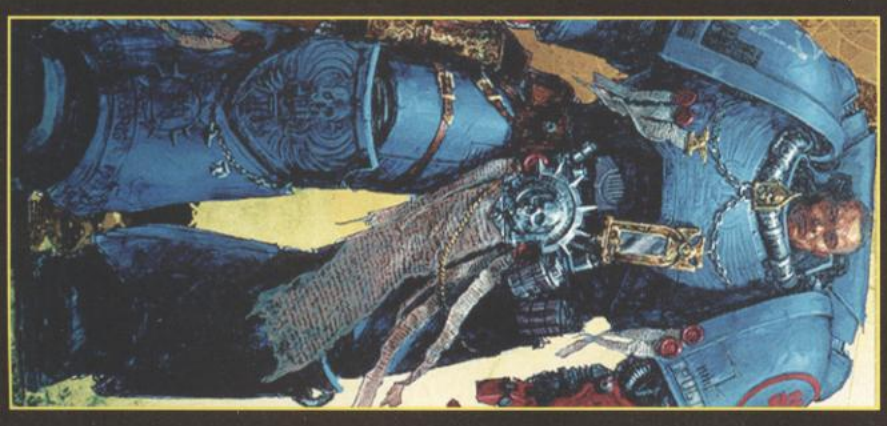
Видеонавигатор
- Heroes of Might and Magic 5

Z-Zone
- WoW opening
- Diablo 2 Expansion: Lord of Destruction Speedrun
- Читательские работы
- Трейлеры фильмов

Обои
- Eve Online: Cold War Edition
- EverQuest 2: The Splitpaw Saga
- Guild Wars
- SiN Episodes
- UFO: Aftershock
- Warhammer 40,000: Dawn of War

Сервис-пак
- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.12
- BSplayer v.1.32.820
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FastStone Image Viewer v.2.18 beta
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.34
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.50 full
- Light Alloy v.3.3
- Opera v.8.02 BitTorrent Technology Preview
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.42
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VLC media player v.0.8.2
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.091
- Windows Media Player 10 Final WinXP rus
- Windows Media Player 9 Win 2k/98/ME rus

Лаборатория Касперского
- Антивирус Касперского Personal v.5.0.372
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130



I of the Enemy: Ril' Cerat DVD

Бесплатный приквел игры I of the Enemy со страшной графикой начала 90-х. Юнитов мало, брифинги - жалкое подобие старкрафтовских, а миссии банальны до невозможности. Зато геймплей, хоть и не шедевральный, но, по крайней мере, все же выделяется на фоне общей, как минимум, вторичности. Ни игроку, ни компьютеру не дадут штамповать юнитов в огромных количествах. Вместо этого имеется небольшая армия, которую придется "вытягивать" через портал на поле боя. Соответственно, ценность каждого бойца повышается, выживших подчиненных можно переносить в следующую миссию. Учитывая тупой AI, врага можно взять измором: вытягиваем его подчиненных по одному и накрываем их залпом сверхдальнобойной артиллерии, а щит поможет юниту-приманке остаться невредимым.

Jump'n Roll

Пользователь управляет мячом, который должен выбраться из лабиринта, предварительно разбив все разноцветные кубики. Мяч, побывав в одном из цветных фонтанчиков, получает способность разбивать кубики соответствующего цвета. Отведенное на выход из лабиринта время ограничено.

Mario Forever

У нормального человека голова мыслит, а у Марио кирпич дробит. Да так, что монстры копыта отбрасывают не задумываясь, а ежели кто живой останется - затопчем ногами. Игра почти не отличается от оригинальной версии. На уровнях вы найдете не только монстров, но и скрытые сокровищницы и тайники.

Megaman 21XX

Двадцать второе столетие, мир в огне, идет война между машинами и людьми. И никому не удается победить. Но смельчаки еще остались. Это два воина, герои легенды - отважный Мегамен и загадочная Зеро.

Игрок выбирает одного из них. По мере прохождения игры будут доступны новые герои, и будет улучшаться их оружие. Обещанный в начальной заставке Армагеддон начнется после прохождения первого задания. Благо всегда можно загрузить сохраненную игру. Вести борьбу можно аж вчетвером, сидя перед одним монитором. Вот только с управлением в таком режиме - просто беда.

Netstorm - Islands at War

Стратегия в полном смысле этого слова. На сей раз мы находимся на воздушных островах. Основной игровой единицей является жрец, решающий что строить, кого казнить. По ходу игры нужно собирать ресурсы, создавать оборону, исследовать технологии. Ну и, конечно же, воевать. Возможна игра по сети.

Prison Tycoon DVD

Как выясняется, игровая индустрия еще не успела охватить все области человеческой деятельности. Ребятам из Virtual Playground пришла в голову мысль сделать тайкун не какого-нибудь парка аттракционов или больницы, а тюряги. Может до этого такую идею высказывали и другие, но воплощена она впервые, так что не стоит судить игру слишком строго. Неудобное управление и серенькая графика, это, ко-

нечно, серьезные минусы, но где еще можно примерить шкуру сотрудника ГУЛАГа и построить настоящий исправительно-трудовой лагерь. Зеки дерутся, объединяются в банды, пытаются сбежать и жалуются на плохое обращение. А игроку нужно наставить отморозков на путь исправления и сотрудничества с администрацией, и, в конечном счете, вернуть их обратно в общество законопослушными людьми. Впрочем, задания разнятся, в зависимости от выбранного сценария, которых авторы настрогали 14 штук. Кроме того, есть три карты, на которых можно сыграть в режиме free play. Все эти радости жестоко ограничены одним часом, после которого придется платить.

Racing Dynamics

Несколько трасс, машина и секундомер - как раз то, что нужно настоящему гонщику, чтобы получать удовольствие от жизни. Игра отличается неплохой для фриварок графикой. На выбор дается несколько машин, различных не только по скинам, но и по поведению на дороге.

RuneSword 2

Выбираем группу приключенцев и идем исследовать случайно сгенерированную карту или выполнять квест в уже готовом сценарии. Бои тут походовые, но стратежное планирование может свестись на нет из-за бесконечных случайностей, делающих исход почти всех сражений абсолютно непредсказуемым.

Terror Tubbies

Помните, раньше на телевидении крутили одну детскую передачу, в которой непонятные монстры учили взрослых и детей хорошо относится к телепузной расе, произнося тоненьким голоском разные прилипчивые глупости? Уже тогда некоторые догадывались, что с виду миролюбивые телепузики на самом деле злобные инопланетяшки с планеты э-э-э, как ее там, да не важно. Важно, что справедливость восторжествовала и население Земли готово к обороне от космических отморозков.

Карабин на изготовку, охота начинается. Покажи результат, достойный патриота Земли!

WalkerMech Destroyer

Игрок находится внутри неторопливого боевого робота. Управлять разрешено только оружием железного воина (двигается он самостоятельно). По мере продвижения защитные объекты врагов становятся крепче, а их атаки - изощреннее. Все сильно напоминает скроллер, но дизайн все-таки от платформера.

WheelRacer

Помнится, в последнем "Кармагеддоне" был интересный, но абсолютно неуправляемый агрегат - огромное колесо с водителем внутри. Здесь придется управлять и соревноваться с примерно такими же устройствами, правда, доведенными до ума. Жаль, что об игре того же не скажешь: склепанные копипастом треки; одно единственное "авто"; глюки движка (например, невидимые кочки); дурацкая камера, выдающая при ДТП невообразимые ракурсы, а вид из кабины вообще не нужен, так как от мелькающих "планочек" недолго и рехнуться. Единственная фишка, это, конечно, своеобразное управление (удобнее пользоваться мышкой). Играть можно в двух режимах - с "питстопами" на дозаправку и без. Игра работает в бесплатном режиме целых 15 дней (надоест значительно раньше).

Игры от Alawar Entertainment

Back to Earth

Вам предстоит доставить космический истребитель, захваченный у инопланетных захватчиков, на Землю. Заполучив такой трофей, земные ученые смогут создать оружие для защиты от пришельцев и отстоять независимость планеты.

Проложить дорогу к Земле вам помогут шесть видов вооружения, а также режим замедления времени.

Crusaders of Space

Еще один скроллер с почти таким же сюжетом.

Traffic Jam Extreme

Логическая игра, немного напоминающая пятнашки. Только вместо плашек с цифрами придется передвигать автомобили. Представлено семь различных населенных пунктов, страдающих от пробок на дорогах. Как правило, задача проста: игрок, как своеобразный регулировщик, должен освободить дорогу определенному автомобилю, убрав с дороги остальные.

Чем дальше, тем города становятся больше, а дорожные развязки - сложнее. Зачастую нужно провести не один, а два или более автомобилей к заветным выездам, которые обозначаются цветными стрелочками.

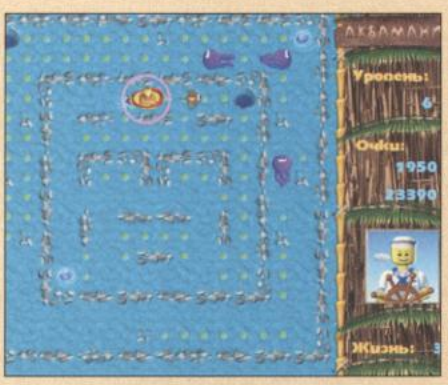
Изменяется и состав участников движения. На дороге будут появляться не только легковые малолитражки, но и длинные грузовики и даже автобусы. Помимо транспорта на дорогах частенько попадается разлитое масло или стоят ремонтные заграждения, через которые нельзя переехать. Это, безусловно, действует на нервы водителей. Дело в том, что чем дольше длится затор, тем больше шоферы злятся. Индикатор их злобы можно увидеть справа (он изображен в виде градусника). Как только он достигает точки кипения, вы теряете одну жизнь.

Бесконечные пазлы

Здесь вас ждет множество готовых мозаик, разбитых на восемь визуальных тем, среди которых каждый найдет рисунок по душе. К любому из них можно применить целый спектр спецэффектов. Также можно создать собственное игровое поле из любого понравившегося изображения.

Пакмания III

Главная особенность которого этого "Пэкмана" в его оформлении. Можно выбрать любую из четырех представленных тем: классическая версия игры в современном оформлении, поиски средневековых кладов на заброшенных кладбищах, покорение водной стихии на речном пароходе и экстремальные гонки в лабиринтах.



СОДЕРЖАНИЕ DVD

Дополнения

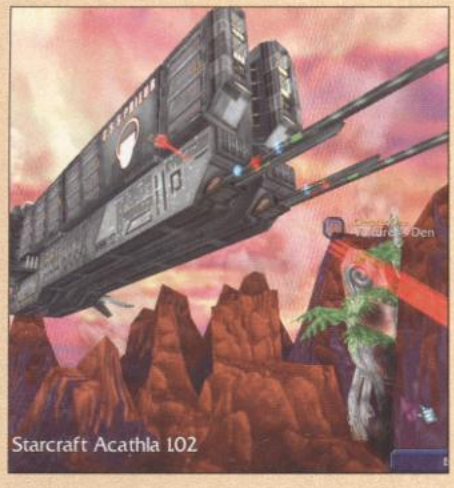
Lord Of The Rings, The Battle For Middle-Earth, The

Пять качественных карт. Помимо очередных вариаций на тему "Властелина", есть и славный град Гондолин времен Первой эпохи, выполненный на очень высоком уровне.

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Десятка качественных модов. Среди самого интересного - Миссия Вао в совершеннолетнем варианте, новая способность, позволяющую вызывать джедаев-призраков, улучшенный вариант играбельной Бастилы и новый предмет - мозговой зонд, позволяющий влиять на сознание своих спутников и менять параметр influence (за подобные штучки, впрочем, следует наказание в виде очков темной стороны).

Warcraft III: The Frozen Throne



Пять карт, десять моделей и три крупномасштабные кампании. Советуем обратить особое внимание на кампанию Acaltha, выполненную по сюжету известного французского фанфика, действие которого происходит на одноименной планете во вселенной Starcraft. Кампания выполнена на очень высоком уровне, особенно это касается моделей и прочей графики. Не хуже Project Revolution, как минимум.

Warhammer 40,000: Dawn of War

Затишье после бури. Всего пять модов, из которых четыре - улучшенные и исправленные версии тех, что были у нас в прошлом месяце. Пятый мод позволяет добавлять сержантов в отряды терминаторов. Сержанты отличаются раскраской брони и могут повышать мораль бойцов, так что тяжелая пехота у Космодесанта стала чуть эффективнее.

World of Warcraft

Для игроков в онлайновый Warcraft - последняя версия модификации интерфейса Cosmos UI, совместимая с патчем 1.6.0. Среди нововведений - ат-

лас с картами всех инстансов, счетчик свободных мест в инвентаре и многое другое. Также имеется программа, позволяющая просматривать ландшафт из World of Warcraft (NPC, мобы и игроки, а также туман и световые эффекты не отображаются). Вы можете осмотреть все закоулки обоих континентов и даже побывать в тех местах, куда в игре попасть пока что невозможно. А для тех, кто не желает расставаться с игрой ни на минуту - тема для десктопа.

Видео DVD

- Age of Empires 3
- Brothers in Arms: Earned in Blood
- Need for Speed: Most Wanted
- Star Wars: Empire at War
- Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault
- X3: Reunion
- Комбат
- Ночной Дозор
- Трудно быть богом

Патчи

- Bard's Tale, The DVD
- Battlefield 2 v.1.02 DVD
- Brothers in Arms v.1.10
- Dungeon Lords v.1.3 DVD
- StarCraft: Brood War v.1.13 DVD
- StarCraft v.1.13 DVD
- Sudeki DVD
- Warhammer 40,000: Dawn of War v.1.30 rus
- World of Warcraft v.1.6 full UK DVD
- Xenus. Точка кипения v.2.0
- Константин: Повелитель тьмы v.1.1
- Культ: Королевства Ереси v.1.5
- Пограничье v.1.1

Драйверы

- Catalyst v.5.2 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.7 2k/XP WHQL with Control Center DVD
- Catalyst v.5.7 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.7 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard) DVD
- ForceWare v.77.76 2K/XP DVD
- ForceWare v.80.40 2K/XP
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL DVD
- nForce4 v.7.13 2K/XP WHQL Intel Edition DVD
- nForce4 v.6.66 2K/XP WHQL AMD Edition DVD
- UDP v.4.27 98/Me DVD
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL DVD
- VIA HyperionPro 5.00A DVD

Киберспорт DVD

- VOD'ы по Warcraft III: The Frozen Throne и StarCraft: Brood War

Видеонавигатор DVD

- Heroes of Might and Magic 5

Z-Zone

- WoW opening DVD
- Diablo 2 Expansion: Lord of Destruction Speedrun DVD
- Читательские работы
- Трэйлеры фильмов DVD

Обои

- Eve Online: Cold War Edition
- EverQuest 2: The Splitpaw Saga
- Guild Wars
- SiN Episodes
- UFO: Aftershock
- Warhammer 40,000: Dawn of War

Сервис-пак

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.12
- BSplayer v.1.32.820
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FastStone Image Viewer v.2.18 beta
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.34
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.50 full
- Light Alloy v.3.3
- Opera v.8.02 BitTorrent Technology Preview
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.42
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VLC media player v.0.8.2
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.091
- Windows Media Player 10 Final WinXP rus
- Windows Media Player 9 Win 2k/98/ME rus

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.372
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс_____ Адрес_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____)_____ E-mail_____
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа _____ руб. _____ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

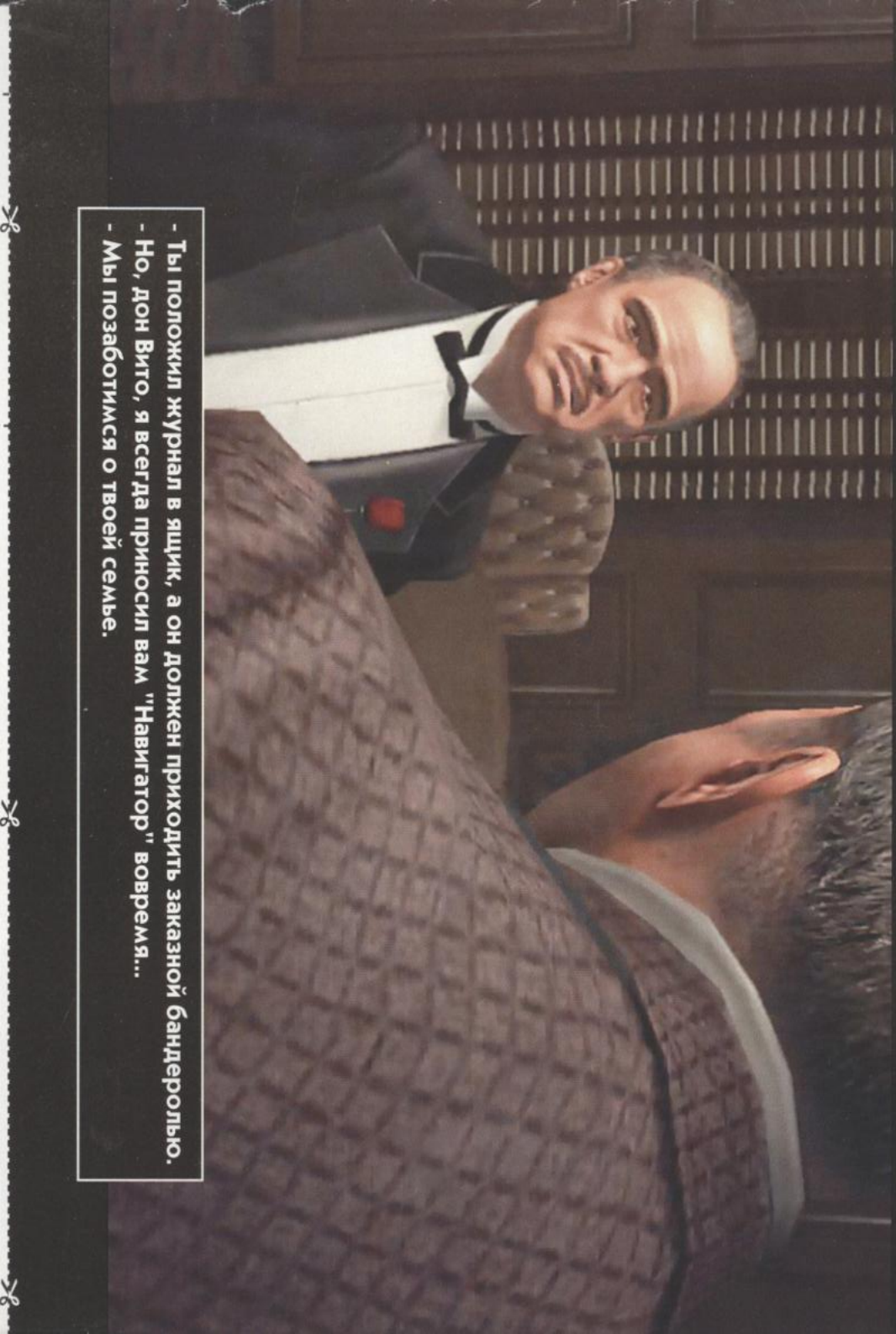
Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа _____ руб. _____ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____



Варианты подписки на журнал "Навигатор игрового мира"

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD,82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Сентябрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Октябрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Ноябрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Декабрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Январь	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Февраль	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО ☐

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

ЛЕТОМ ДОСТУПНО ВСЁ!

ОСОБЕННО ИНТЕРНЕТ!

ru™ ТОЧКА РУ

753 8080

www.tochka.ru

ЛИЦЕНЗИЯ МИНИСТЕРСТВА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ № 22983.
ЛИЦЕНЗИЯ ГОСУДАРСТВЕННОГО КОМИТЕТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ № 12203, № 12235.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская, 4а;
Берингов пр. 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 18;
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор 1;
Ленинский проспект д.62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д.3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С.Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «839», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Энджин»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н, «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диттер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.5/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19 ; павильон №6», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского-1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.эл12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,